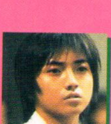
BLEACH: A nova fase começou! Saiba os detalhes

Neo TOKYO

A MELHOR REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

Oban Star-Racers

Cartoon com cara de animê



Batalha Real

Apenas um sobreviverá!

Keiko Ichiguchi

Mangaká dá entrevista exclusiva

Yuri e Shoujo-Ai

Gênero ganha popularidade

NARUTO

SEGREDOS da versão CENSURADA

E mais: Aqua | Goong | Wanted | Cosplay | GTO | Notícias | Cursos

Recomendável para maiores de 12 anos

Editora escala 15 ANOS

ISSN 1809-1784

NÚMERO 0014

PREÇO R$ 6,90

GAMES FOR US
OS MELHORES ANIMES
青龍
BATTOUSAI
RECORDS - ANIMECLUB
ASSOCIE-SE
CARDGAMES
SOMENTE CARDS ORIGINAIS
CONSOLES E ACESSÓRIOS
RECARGA PARA JOGOS LEVELUP
Yu-Gi-Oh!
MAGIC The Gathering
Pokémon
Ragnarok Brasil ONLINE RPG
GRAND CHASE
VISA
Maestro
MasterCard
REDE SHOP
Diners Club International

Enviamos para todo o Brasil via sedex

Rua Albuquerque Lins Nº1160
Loja 08 - Higienópolis - São Paulo - SP
Fone/Fax: 11-3663-6769 - www.gamesforus.com.br

GiOh é marca registrada Konami.Konami e seus logotipos são marcas registradas da Konami Corporation. Todos os direitos reservados.
stribuídos por The Upper Deck Company, llc. Upper Deck Company, llc. Todos os direitos reservados.
"MAGIC: THE GATHERING, personagens, nomes e imagens relacionadas e o símbolo MAGIC, logo e imagens relacionadas são marcas registradas de Wizards of the Coast.
zards of the Coast é uma marca registrada de Wizards of the Coast, Inc., uma subsidiaria de Hasbro, Inc. ©2001Wizards".
"Pokémon USA, Inc.- todos os direitos reservados"

Editorial

"Tô Certo!"

Estamos muito satisfeitos com o retorno que vocês, amigos leitores, dão a cada nova Neo Tokyo. A participação de vocês só vem aumentando, não apenas com elogios (o que é muito bom, hehe), mas também com críticas e sugestões, que nos ajudam a melhorar a cada novo número. O título deste editorial é uma homenagem a uma fala muito usada na versão brasileira de Naruto, que vem ganhando grande destaque e está sendo muito bem aceito pelos fãs mais antigos, inclusive.

Bom, falando deste número, insistindo na missão de conscientizar os fãs da importância da vinda de Naruto para as telinhas, explicamos de forma bem completa detalhes sobre a versão "censurada" de Naruto. Bleach retorna às nossas páginas já que a fase de "enrolação" do animê finalmente chegou ao final — a nova saga promete! Atendendo a pedidos, uma matéria sobre os gêneros Yuri e Shoujo-Ai.

Não ficamos só nisso não. A série animada Oban Star-Racers ganha uma análise completa; Battle Royale, o filme, finalmente chega ao Brasil e tratamos de comentar detalhes desse assustador "Big Brother". Tem ainda resenhas de séries menos conhecidas pelo grande público, entrevista exclusiva com a mangaká Keiko Ichiguchi, que acaba de ter sua obra, 1945, publicada no Brasil, aula de japonês e de roteiro e muito, muito mais!

Até a próxima!

Junior Mendes Fonseca - Editor Responsável
junior@animepro.com.br

FALE COM A NT!

POR CARTA
Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL
neo@animepro.com.br

ATENÇÃO!

►**Desenhistas e Fanzineiros:** Saibam mais detalhes na página 82 e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da Neo Tokyo.

NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

"O ouvido do homem é o caminho para aprender." (Aristóteles)

NeoTOKYO

mercado editorial

Estúdio Mercado Editorial

Editor: Junior Mendes Fonseca
Projeto Gráfico: USINA DE ARTES
Diagramação: Ed Peixoto
Escaneamento e Tratamento de Imagens: Evandro Toquette (supervisão), Marcia Omori, Leandro Bevilacqua e Marcio Carvalhinhos
Coordenadora de Produção: Amaruk Seta
Redação: René Ferri

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.

EDITORA escaLa

www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551 – Casa Verde
CEP 02518-000 – São Paulo – SP – Brasil
Tel.: (+55) 11 3855-2100
Fax: (+55) 11 3951-7313
Caixa Postal: 16.381 – CEP 02599-970 – São Paulo – SP – Brasil

EDITORIAL
editorial@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2138
GERENTE: Sandro Aloísio
COORDENADORA DE PRÉ-IMPRESSÃO: Cintia Karina dos Reis
REVISÃO: Maria Nazaré Baracho
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO: Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Natália Modesto de Paiva

GERENTE DE CRIAÇÃO PUBLICITÁRIA: Otto Schmidt Junior
ASSESSOR DE IMPRENSA: Marco Barone
imprensa@escala.com.br

PUBLICIDADE
publicidade@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2132
Jairo Ivo Fiszbein, Leonardo Batista, Zélia Oliveira, Ritha Corrêa e Silvana Pereira da Silva (tráfego)

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi, rogeriocucchi@terra.com.br – Tel.: (+55) 51 3268-0374

VENDAS DIRETAS
Antônio Corrêa – Tel.: (+55) 11 3855-2100
correa@escala.com.br
Anne Vilar – Tel.: (+55) 11 4446-6158
annevilar@escala.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR
Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: (+55) 11 3855-1000
Horário: 08h00 às 19h00
Fax: (+55) 11 3857-9643
atendimento@escala.com.br

Número 14, ISSN 1809-1784
– Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 – Tel.: (+55) 21 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à
ANER

ÍNDICE

15

Made in Brazil!

Que Naruto é um dos maiores sucessos da TV e dos quadrinhos, internacionalmente, ninguém duvida. Mas, assim como muitos animês que são trazidos para o Brasil atualmente, sua chegada foi marcada por polêmicas. Afinal, o que esperar?

22

Oban Star-Racers

Corre o ano 2082 – vinte e cinco anos após o término de uma devastadora guerra entre a Terra e uma raça conhecida como Crogs, graças à interferência de um ser conhecido como o Avatar. Em troca, a Terra se compromete a participar da competição conhecida como a Grande Corrida de Oban, que acontece a cada dez mil anos...

05 - Animê Pró Insider
O que é destaque no www.animepro.com.br.

07 - Radar
O que rola de novo no universo do animê e do mangá!

59 - Saga Arrancar
Bleach, o animê, ainda que colorido, tem a história novamente em preto-e-branco.

20 - Goong
44 - Aqua
56 - Wanted
64 - Midori no Hibi
66 - Chat: Keiko Ichiguchi
76 - Caixa Postal
78 - Fan Gallery
80 - Curso de Desenho
84 - Model Sheet
86 - Play
88 - Live Action
90 - Cosplay
94 - SHOP
96 - Nippon
98 - Curso Relâmpago de Japonês

Review: As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.

46

Batalha Real

Battle Royale Live Action – Você seria capaz de matar seus melhores amigos?

36

Yuri e Shoujo-Ai

Como os mangás femininos tratam a questão da homossexualidade.

Pokémon USA, Inc. - todos os direitos reservados

www.Anime Pró Insider.com.br

ANIMA WEEKEND

A Força do Sul do Brasil

O forte calor que chegou aos 37ºC em Porto Alegre não diminui o ânimo dos visitantes que estiveram no maior evento de mangás e animês do Rio Grande do Sul, o Anima Weekend 2006. Com o patrocínio da Nokia e do canal Animax, mais de 5 mil pessoas se divertiram durante dois dias marcados pela criatividade dos cosplayers, palestras com dubladores de animês e do seriado Chaves, fliperamas, máquinas de dança, estandes de mangás, salas de exibição de animês e várias outras atrações. Tudo isso agitou o tradicional Clube Sociedade Israelita Hebraica, nos dias 02 e 03 de Dezembro, chamando a atenção de moradores e das pessoas que passavam pelo bairro do Bom Fim.

Segundo Alvaro Bruch, gerente de marketing da TSM Comunicações e Eventos, organizadora do Anima Weekend, o evento inovou o mercado de animês e games no estado do RS, que contava somente com pequenos encontros entre fãs.

O Anima Weekend também levou para a capital gaúcha a primeira eliminatória da etapa brasileira do maior concurso de cosplay do mundo, o WCS (World Cosplay Summit). Venceu a dupla Vivian Ribeiro Silveira e Pedro Messias Hoffmann, que representará o sul do Brasil na grande final em São Paulo. Se os gaúchos vencerem a etapa brasileira, participarão da grande final mundial no Japão em 2007.

O Anima Weekend ainda trouxe em primeira mão para teste dos visitantes o PlayStation 3, recém-lançado no Japão e que promete ser a nova febre no mercado de games.

Apostando no Sul

Com a edição 2005 em Florianópolis, e agora, com a edição de Porto Alegre, o Anima Weekend consolidou-se como a principal marca de eventos nesse segmento para os jovens do Sul.

Apostando no potencial desse público apaixonado pela cultura pop japonesa, a TSM se prepara para tornar 2007 um ano que marcará o cenário jovem. Já estão sendo preparadas as versões 2007 do Anima Weekend em Florianópolis, Porto Alegre e Curitiba, esperando um público total de 14 mil pessoas. Além disso, diversas festas estão sendo programadas nas três cidades, e Porto Alegre já está curtindo as primeiras edições da Tokyo Night, a balada Made in Japan para os fãs de j-pop e j-rock, o melhor da música japonesa contemporânea. Mais detalhes no site: http://www.animaweekend.com.br.

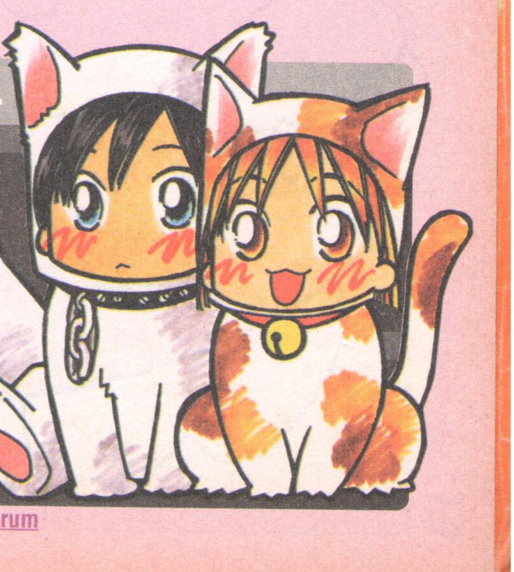
AP no Orkut!

Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

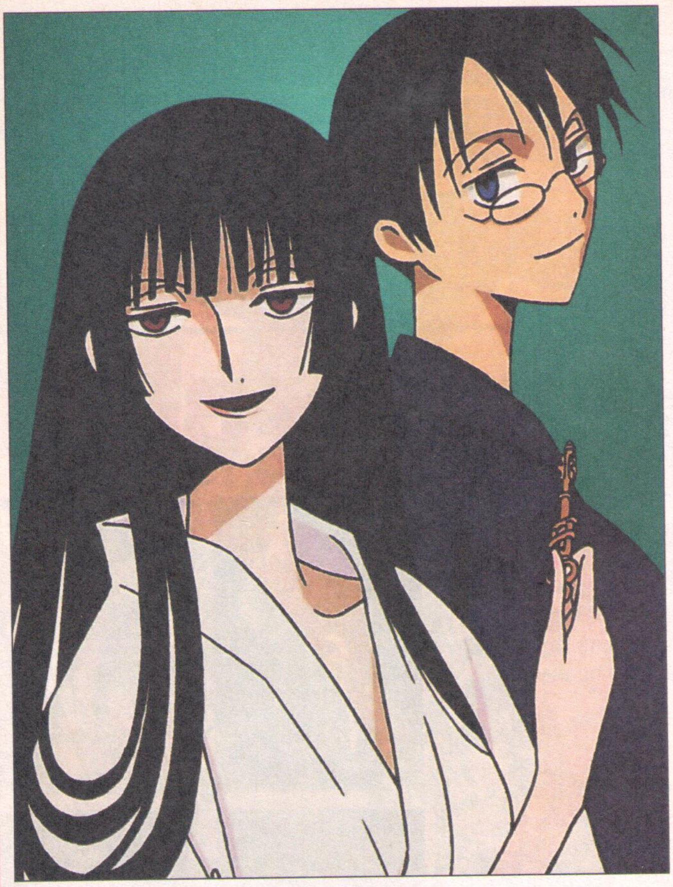
Os PREFERIDOS do site...

ANIMÊ
- **01º** - Naruto
- **02º** - FullMetal Alchemist
- **03º** - Hunter X Hunter
- **04º** - Cavaleiros do Zodíaco
- **05º** - Bleach

MANGÁ
- **01º** - Dragon Ball
- **02º** - Negima
- **03º** - FullMetal Alchemist
- **04º** - **Karekano**
- **05º** - Hunter X Hunter



➤Acesse nosso fórum: www.animepro.com.br/forum



Production I.G anuncia parceria

O estúdio de animação Production I.G e a editora de mangá MAG Garden anunciaram uma parceria que inclui a compra de um lugar na Bolsa de Valores e um projeto de desenvolvimento em conjunto.

Ambas as companhias estão envolvidas com o mesmo tipo de indústria, mas por não serem rivais diretos, a aliança foi possível, e pretende complementar cada parte através da divisão de recursos, melhorando a performance de cada um no mercado. MAG Garden vai produzir, a partir de agora, adaptações para o formato de mangá a partir dos animês da Production I.G, enquanto a Production I.G produzirá animês baseados nos mangás publicados pela MAG.

Agora, a Production I.G é o segundo sócio da MAG, ganhando 14,96% dos lucros das vendas. Como resultado da parceria, MAG ganhou cerca de 180 milhões de ienes (cerca de R$3.255.300,00), os quais ela pretende usar para custear novas adaptações para animê de seus títulos, além de fazer maior propaganda de seus principais personagens dos mangá.

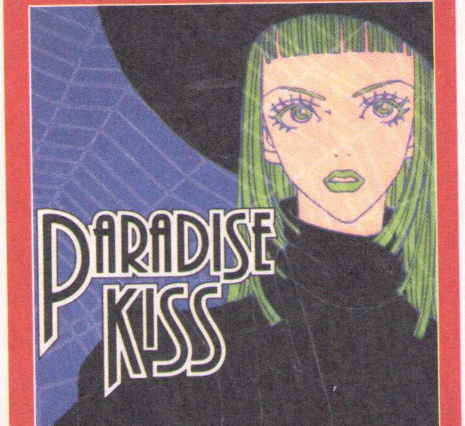
A empresa Production I.G tem uma popularidade realmente considerável, tanto no Japão como no resto do mundo. Alguns de seus projetos mais recentes são XXXHolic, BLOOD+ e Ghost In The Shell. Já a MAG Garden, antes de se tornar uma entidade independente, começou com uma parceria com a empresa produtora de videogames ENIX (agora Square-ENIX). Hoje, ela publica revistas como a Monthly Comic Blade e a Comic Blade MASAMUNE. Nessas revistas foram publicadas séries como PEACE MAKER Kurogane, Tactics, Matantei Loki Ragnarök, ARIA e Vassalord.

Mais Hello Kitty no Japão

Diferente do que muitos pensam, Hello Kitty continua a ser animada no Japão, e com muitas séries novas. A série da vez é "Hello Kitty no Ringo no Mori no Misuterii" (Hello Kitty e o Mistério da Floresta de Maçãs). A transmissão começou em janeiro, às 7:30h da manhã, na TV Tokyo.

Paradise Kiss confirmado pela Conrad

Anunciado com exclusividade pelo Anime Pró, a Conrad Editora finalmente confirmou o lançamento de Paradise Kiss, de Ai Yazawa, para 2007. Ainda não há uma data definida para a publicação dessa obra publicada originalmente entre 2000-2004 na revista Zipper e finalizada com cinco edições. Lembrando que, dependendo da aceitação do título, outra obra da mangaká, Nana, pode pintar na seqüência.



Estréia Mundial do Live Action Dororo

A adaptação para live-action de um dos mangás clássicos de Osamu Tezuka, Dororo, com direção de Akihiko Shiota, tem chamado muita atenção tanto no Japão como no Ocidente.

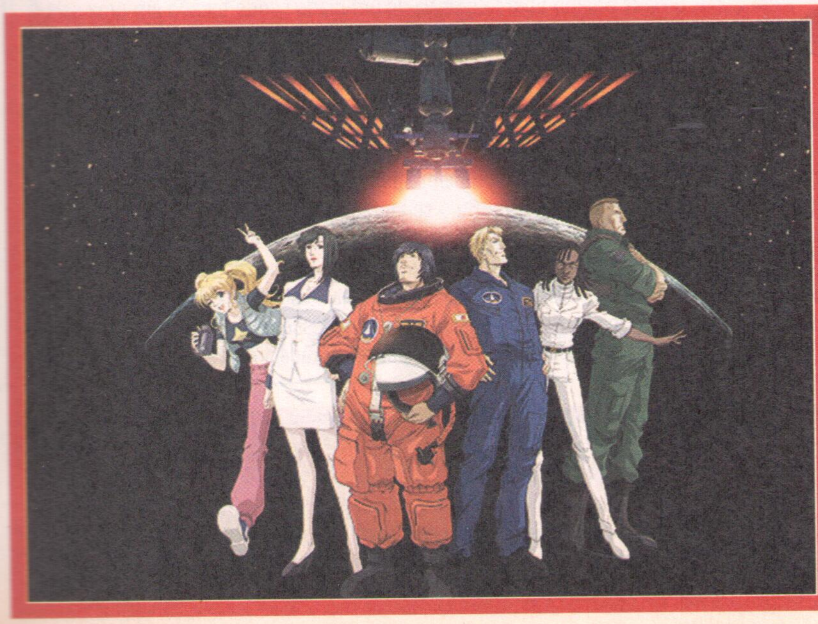
De acordo com um relatório de Hochi Shimbun, Dororo estréia em mais de 20 países pelo mundo todo, sendo que no Japão a estréia aconteceu no dia 27 de janeiro. A princípio, companhias de 11 países haviam comprado os direitos de distribuição internacional durante o Festival de Cannes em maio deste ano, e posteriormente houve negociação com 9 outros países no American Film Market. Índia, Alemanha, várias nações asiáticas e o Brasil, são os países que planejam lançar Dororo.

Baseado num cult de Osamu Tezuka, o renomado "Deus do Mangá", várias adaptações para live-action já haviam sido planejadas antes, mas sempre acabava que adaptar Dororo parecia impossível. Já se passaram 40 anos desde o lançamento do mangá, e com um orçamento de 2 bilhões de ienes (cerca de R$ 36.852.000,00) e uma equipe internacional, o impossível virou realidade. A equipe é de primeira qualidade: o diretor já havia feito anteriormente Yomigaeri. O produtor Takashi Hirano, havia feito MOON CHILD e Onmyoji. O chinês Ching Siu Tung, que coreografou as cenas de batalha, fez O Clã das Adagas Voadoras e Herói.

No filme, temos a história de Hyakkimaru, que nascera com o corpo dividido. 48 partes do seu corpo (incluindo orelhas, olhos, boca, mãos, pernas etc.) foram roubadas por monstros no nascimento. Ele vai, então, ter que batalhar com seus inimigos sobrenaturais, ajudado apenas por sua espada encantada, dada a ele por seu rival, Dororo. Aqui vai o site oficial do filme: http://www.dororo.jp/

Games baseados em animês da Sega

- ■ Fotos do jogo baseado no animê Salaryman Kintaro estão disponíveis no site www.sega.co.jp/ps2/crkintaro/. O preço é de 5.040 ienes (cerca de R$ 91,10).
- ■ Uma nova versão do jogo para PSP do animê Initial D foi lançado no dia 18 de janeiro. O preço é de 2.940 ienes (cerca de R$ 53,20), e as fotos estão disponíveis no site www.sega.co.jp/psp/initiald/.
- ■ As fotos de um novo jogo de Kanon, para PSP, podem ser conferidas em www.sega.co.jp/psp/kanon/. O preço é estimado em 5.040 ienes (cerca de R$ 91,10), e foi lançado no dia 2 de janeiro.
- ■ Fotos de um novo jogo Arcade de lutas baseado em Hokuto no Ken, para a plataforma PS2, estão disponíveis no site www.sega.co.jp/ps2/hokuto/. Este título será lançado apenas em março, e o preço ainda não foi estabelecido.
- ■ Fotos de um game do Doraemon para DS estão disponíveis no site www.sega.co.jp/ds/dora2007/. Este também será lançado em março, e ainda não tem preço estabelecido.
- ■ Outro jogo de Bleach para a plataforma DS é esperado para 2007, mas maiores detalhes ainda não estão disponíveis.



ANIMÊ: MOONLIGHT MILE

Em março estreará na TV o animê que adapta o mangá Moonlight Mile, de Yasuo Otagaki.

O mangá é publicado na revista Big Comic Superior, e até agora 13 volumes em tankohon já foram publicados no mercado (totalizando cerca de 1.400.000 mangás vendidos).

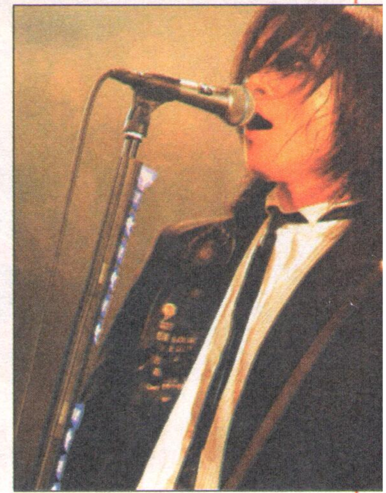
A trama se passa na realidade, com a tecnologia que temos atualmente, e se centra num astronauta japonês e americano. Na trama, uma fonte de energia de Hélio 3 é descoberta na lua em 2005, e conseqüentemente será explorada, pois a quantidade descoberta poderá suprir as necessidades da Terra por milhares de anos. Dentre a equipe, os nomes confirmados até agora são o diretor Ko Suzuki, o character design Sugimoto Takumi A produção está a cargo do Moonlight Mile Film Partners e do estúdio Hibari. Os sites oficiais são www.moonlightmile.jp e www.wowow.co.jp/anime/moonlight/.

Novo mangá de Katsuhiro Otomo

BRUTUS
WHY? WHAT?
クール・ジャパン!?

A revista de moda masculina Brutus veio com um encarte especial sobre Katsuhiro Otomo, que inclui um mangá curto do diretor de Akira e várias outras grandes animações. A história se chama "Kouen" (Parque). O encarte ainda conta com uma biografia de Otomo, seguida de comentários de gente importante do cinema japonês, atores, diretores e produtores, além de Guilermo Del Toro e Moebius. E como extras, mostra o excêntrico diretor produzindo as páginas em seu estúdio completamente bagunçado. Fechando o livro, vem cenas de Mushishi, filme que Otomo está dirigindo, com Joe Odagiri (Kamen Rider Kuuga) protagonizando. A capa da edição da revista também é de Otomo.

Dir en grey lança seu 1º single nos EUA



Dir en grey lançou em 9 de janeiro nos EUA seu mais novo single, "Agitated Screams of Maggots", pela Warcon Records. O primeiro EP que a banda libera nos EUA tem como bônus três faixas ao vivo gravadas no famoso estádio japonês Nippon Budokan, entre julho e agosto de 2006: "Kodoku Ni Shisu, Yueni Kodoku", "Spilled Milk" e "Obscure".

O lançamento já era aguardado pelos fãs ianques, que testemunharam uma campanha monstruosa do Dir en grey no país em 2006, com o lançamento do último álbum, Withering To Death, três shows lotados e uma participação na Family Values Tour, junto com Körn, Deftones, Stone Sour e outros. A banda já tem uma turnê completa agendada na terra do Tio Sam para fevereiro, mês de seu décimo aniversário e do lançamento japonês de seu sexto álbum, The Marrow Of A Bone.

Nodame Cantabile: personagem na vida real

Foi revelado que Megumi Noda, personagem principal da série de mangá Nodame Cantabile, que é muito popular na revista para mulheres Kiss, e tornou-se um hit como drama na Fuji TV, existe na vida real. Para saber sobre a história, basta ler a matéria completa na edição 11.

A série de mangá de Tomoko Ninomiya tem 16 volumes e é um grande sucesso, vendendo 15 milhões de cópias, e o drama que está cobrindo até o nono volume da série conseguiu a expressiva marca de audiência de 19.9% no dia 13 de novembro (a estréia), de acordo com as médias obtidas pela Video Research.

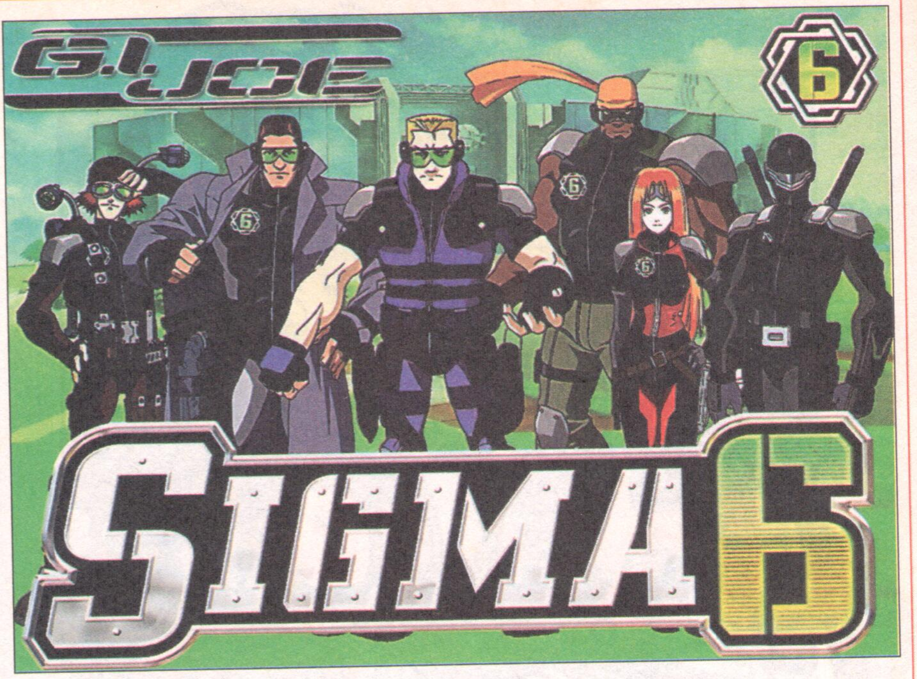
A idéia para Nodame, que é considerada uma pessoa estranha porque persiste em morar em um quarto em completa desordem e produz sons esquisitos, foi concebida em 2001. Uma fã postou uma fotografia de um piano sendo tocado em uma sala bagunçada na website de Ninomiya, dizendo "Veja a foto interessante que tirei". A mulher era uma estudante universitária de música, de nome Megumi Noda.

Naquela época, Ninomiya, que estava procurando por idéias para uma nova série a ser publicada, tirou inspiração da fotografia e decidiu produzir uma comédia musical com uma protagonista desleixada. Os editores da Kodansha, que publicam a revista Kiss, deram aprovação ao projeto, dizendo que a distância entre a música clássica e uma garota sem muita esperança era interessante. Isso conduziu a serialização de Nodame Cantabile. Ninomiya continua telefonando constantemente para Noda, que desde então se formou na faculdade e atualmente leciona piano em Fujioka, para ter idéias sobre como conduzir a série. O episódio no mangá no qual Nodame cria a música intitulada "Mojamoja Taiso", por exemplo, veio depois que Noda tocou no telefone uma canção para que a autora pudesse criar uma imagem de como seria a música. Ao fim de cada volume, há a frase "Especiais agradecimentos para Megumi".

Hunter X Hunter em DVD

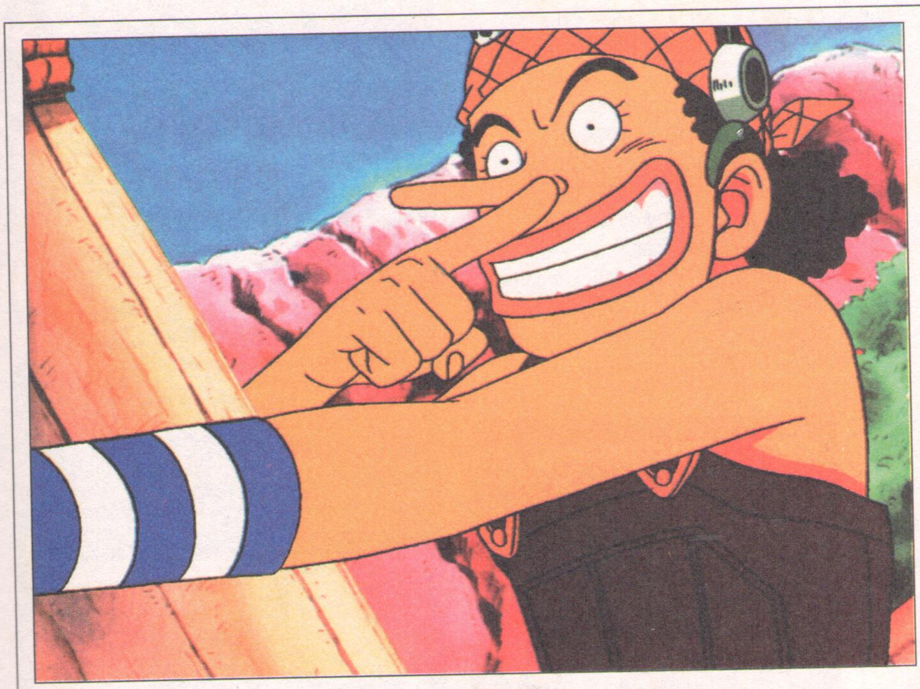
A Focus Filmes lança também a série Hunter X Hunter, exibida no bloco TV Kids da Rede TV! e pelo canal Animax. Até o fechamento desta edição, ainda não há nenhum detalhe sobre a forma de lançamento, mas fica registrada a aquisição para que os fãs comecem a se preparar para mais este ótimo lançamento, que se seguir a qualidade dos DVDs de FullMetal Alchemist e Super Campeões vai valer a pena.

Animê Sigma 6 já tem elenco de dubladores



Foi divulgado o elenco de dublagem do animê Sigma 6. O animê nada mais é que uma versão feita no Japão daquele famoso desenho americano Comandos em Ação. A série está sendo dublada nos estúdios da Centauro, com a direção de Gilmara Sanches (que também dirige Pokémon e Yu-Gi-Oh GX). Segue a lista com os dubladores nacionais. Ainda não há confirmação sobre a estréia da série.

Comandante Cobra - Antônio Moreno (Basque Grand de Fullmetal Alchemist)
Duke - Wendel Bezerra (Goku)
Scarlet - Gilmara Sanches (Supu Rocket de Viewtiful Joe)
Destro - Ricardo Sawaya (Medusa, na redublagem de Cavaleiros do Zodíaco)
Trooper - Celso Alves (Alamis em Efeito Cinderela)
Long - Dado Monteiro (segunda voz do Harley de Pokémon)
Stone - Fritz Gianvito (Maya de Sagitta de Cavaleiros do Zodíaco)
High Tech - Guilherme Lopes (Mr Satan de Dragon Ball Z)
Spirit - Leonardo Camilo (Ikki de Fênix de Cavaleiros do Zodíaco)
Matchete - Márcio Araújo (James de Pokémon)
Kamakura - Márcio Marconato (Chazz Princeton de Yu-Gi-Oh! GX)
Storm - Mauro Eduardo (Inuyasha)
Firefly - Roberto Leite (Terryman de Músculo Total)
Jinx - Samira Fernandes (Sakura de Sakura Wars)
Overkill - Wellington Lima (Majin Buu de Dragon Ball Z)



A vingança dos coadjuvantes

A Oricon fez uma pesquisa interessante, dessa vez descobrindo que personagens de mangá as pessoas mais gostariam de ver num spin-off. Isso nada mais é que uma série derivada de outra, geralmente enfocando um personagem de bastante sucesso que não era muito explorado na série original. Um exemplo é o animê Pokémon Chronicles, que mostra histórias inéditas com os coadjuvantes de Pokémon. A pesquisa deu o seguinte:

No geral:
01) L - Death Note
02) Char Aznable - Mobile Suit Gundam
03) Kaede Rukawa - Slam Dunk
04) Roronoa Zoro - One Piece
05) Fujiko Mine - Lupin The 3rd
06) Kuririn – Dragon Ball
07) Goemon Ishikawa - Lupin The 3rd
08) Masumi Okuyama - Nodame Cantabile
09) Shinichi Okazaki - Nana
10) Usopp - One Piece

Na escolha das mulheres:
01) L - Death Note
02) Kaede Rukawa - Slam Dunk
03) Masumi Okuyama - Nodame Cantabile
04) Reira Serizawa - Nana
05) Shinichi Okazaki - Nana
06) Rui Hanazawa - Hana Yori Dango
07) Fujiko Mine - Lupin The 3rd
08) Goemon Ishikawa - Lupin The 3rd
09) Ryutaro Mine - Nodame Cantabile
10) Roronoa Zoro - One Piece

Na escolha dos homens:
01) Char Aznable - Mobile Suit Gundam
02) L - Death Note
03) Kuririn – Dragon Ball
04) Roronoa Zoro - One Piece
05) Usopp - One Piece
06) Coronel Roy Mustang - Fullmetal Alchemist
07) Fujiko Mine - Lupin The 3rd
08) Inspector Zenigata - Lupin The 3rd
09) Daisuke Jigen - Lupin The 3rd
10) Sumire Onda - Bayside Shakedown

DVD Box de Dr. Slump no Japão

Já se passaram 20 anos desde que o animê do popular mangá Dr. Slump chegou ao fim de sua transmissão, em 1986. Agora, o animê retorna em um conjunto de DVD Box no Japão a partir de março.

Dr. Slump teve um dos índices de audiência de animê mais altos do mundo, e é o mangá que elevou o nome de Akira Toryiama às alturas. No Ocidente, curiosamente, a obra responsável por tornar o autor popular foi seu trabalho posterior, Dragon Ball. Haverá 2 DVD Boxes: o primeiro, "SLUMP THE BOX – Ncha Chapter", inclui os episódios 1 a 120 da série, enquanto "SLUMP THE BOX – Hoyoyo Chapter", inclui os episódios 121 a 243. Ambos os sets serão vendidos a 105.000 ienes (cerca de R$ 1934,00), e incluem uma série de outros bônus, como livros especiais, e outros toys. Os três primeiros volumes do mangá de Dr. Slump foram relançados em edição de luxo, com o nome de "Edição Perfeita", sendo que todo mês sai um volume novo, até completar as 15 edições. Enquanto isso, a rede TV Fuji está reprisando o animê. Poderia isso ser o começo de uma nova explosão da Arale-chan? Ncha!

Novo filme de Pokémon no Japão

O décimo longa-metragem de Pokémon, intitulado Pocket Monsters Diamond and Pearl – Dialga vs Palkia, será lançado nos cinemas japoneses dia 14 de julho. Ainda não há previsão para o lançamento deste filme no Ocidente. O site oficial é: http://www.pokemon-movie.jp/main.html

Viewtiful Joe em DVD no Brasil

Depois de FullMetal Alchemist, Super Campeões e Hunter X Hunter, umas das próximas novidades da Focus Filmes é o lançamento em DVD do animê Viewtiful Joe, exibido no Cartoon Network e que vem ganhando destaque nas tardes da Rede TV!. Até o fechamento desta edição não haviam sido divulgados maiores detalhes.

TOP 300 de vendas de mangás em 2006

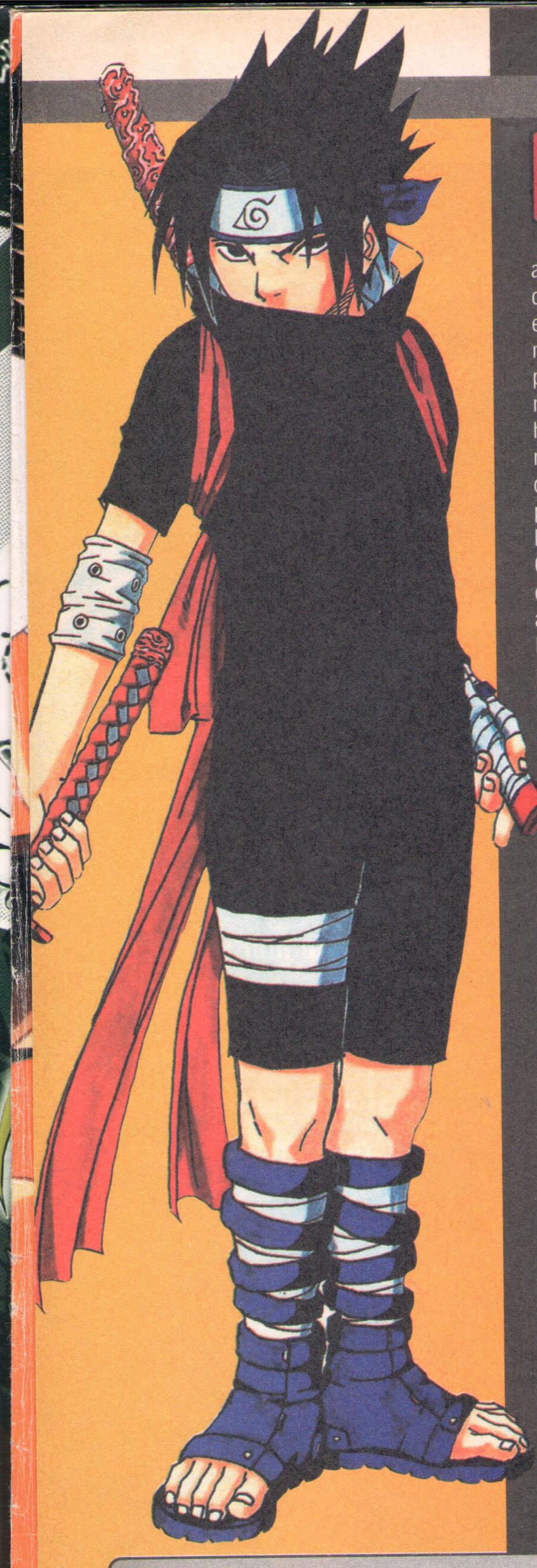
A empresa Bunkyodo fez a lista dos 300 mangás mais vendidos de 2006. Aqui, só os 25 primeiros, o resto pode ser visto no link: http://community.livejournal.com/manga-zone/67429.html#cutid1

01. Death Note #10 (Takeshi Obata e Tsugumi Ooba)
02. Death Note #11 (Takeshi Obata e Tsugumi Ooba)
03. Nana #15 (Ai Yazawa)
04. Death Note #12 (Takeshi Obata e Tsugumi Ooba)
05. Nana #16 (Ai Yazawa)
06. One Piece #41 (Eiichiro Oda)
07. One Piece #42 (Eiichiro Oda)
08. One Piece #43 (Eiichiro Oda)
09. One Piece #44 (Eiichiro Oda)
10. Nodame Cantabile #14 (Tomoko Ninomiya)
11. Death Note #9 (Takeshi Obata e Tsugumi Ooba)
12. Nodame Cantabile #15 (Tomoko Ninomiya)
13. Death Note #1 (Takeshi Obata e Tsugumi Ooba)
14. Death Note #3 (Takeshi Obata e Tsugumi Ooba)
15. Death Note #7 (Takeshi Obata e Tsugumi Ooba)
16. Death Note #8 (Takeshi Obata e Tsugumi Ooba)
17. Death Note #2 (Takeshi Obata e Tsugumi Ooba)
18. Death Note #4 (Takeshi Obata e Tsugumi Ooba)
19. Death Note #5 (Takeshi Obata e Tsugumi Ooba)
20. Death Note #6 (Takeshi Obata e Tsugumi Ooba)
21. Pluto #3 (Naoki Urasawa)
22. Bleach #21 (Kubo Tite)
23. Fullmetal Alchemist #15 (Hiromu Arakawa)
24. Nodame Cantabile #16 (Tomoko Ninomiya)
25. Naruto #32 (Masashi Kishimoto) NT

Made in Brazil!

Que Naruto é um dos maiores sucessos da TV e dos quadrinhos internacionalmente, ninguém duvida. Mas, assim como muitos animês que são trazidos para o Brasil atualmente, sua chegada foi marcada por polêmicas. Afinal, o que esperar?

Por Marcelo Gouvêa



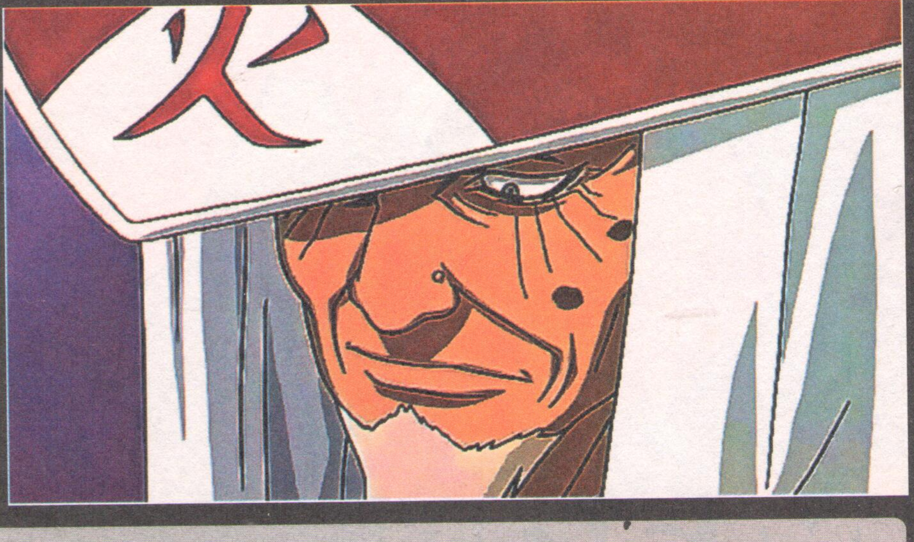
A empresa...

O animê Naruto foi licenciado pela norte-americana Viz Media. A empresa é, na verdade, a fusão de duas outras gigantes: a VIZ, LLC, e a ShoPro Entertainment. Acho que é possível dizer que a Viz Media é uma das maiores empresas de distribuição de animês e mangás do mundo. Nos dois setores, ela possui um número sem igual de títulos. No mercado dos mangás, a empresa tem uma história interessante, pois foi uma das pioneiras no lançamento de mangás na América do Norte (o que nos faz compará-la, nesse ponto, com a Conrad, no Brasil), mas não lançava seus mangás com grande qualidade. Os primeiros mangás saíram com tradução desleixada e uma qualidade gráfica duvidosa, além de alguns serem até censurados, como Dragon Ball Z. Porém, assim que surgiu uma rival de grande poder no mercado americano, a Tokyopop, a empresa passou a investir mais nos seus produtos.

Atualmente, ela edita muitos mangás da Shueisha e da Shogakugan, apesar de outras editoras também lançarem mangás destas mesmas marcas em quantias consideráveis. A empresa alcançou um sucesso estrondoso com as vendas do mangá Dragon Ball Z, de Akira Toriyama, e o sucesso continuou aumentando,graças ao lançamento de mangás cujos animês eram sucesso na TV. Depois de adquirir muita popularidade, a editora criou uma versão americana da Weekly Shonen Jump japonesa, que até hoje vende muito, e uma versão shoujo, conhecida como Shojo Beat, que edita, dentre outros, o famosíssimo mangá Nana. Até hoje, a empresa continua com muitos erros, mas é a preferida dos títulos mainstream, assim como a Editora JBC, no Brasil.

Já no mercado dos animês, no qual a empresa é um pouco mais fraca, ela também detém direitos de grandes séries, tais como Naruto, Bleach, InuYasha, Saikano e Ranma 1/2. A Viz Media sempre mostrou um bom trabalho no compromisso com os animês que possui. Podemos dizer que 90% deles são lançados no mercado com grande impacto, pois recebem um excelente tratamento. Apesar de ser um pouco mais fraca em comparação com as grandes empresas norte-americanas que editam animês, como a FUNimation (que alcançou sucesso enorme com Dragon Ball) e a Geneon, a Viz Media logrou sucesso devido a uma parceria forte estabelecida com o canal de TV Cartoon Network.

A parceria com uma das principais emissoras de animês da TV americana ajudou a Viz Media a popularizar vários de seus títulos, como InuYasha, Zatch Bell, Bleach, e, claro, Naruto. Atualmente, as recentes apostas da empresa para o Cartoon Network são MÄR - Marchen Awakens Romance e Prince of Tennis, mas diz ter planos para o lançamento de mais alguns bons títulos para 2007.



O Licenciamento

Quando Naruto ficou disponível para o mercado ocidental, houve uma grande disputa entre as grandes empresas pelos direitos da série. Em primeiro lugar, porque os direitos de animês são muito mais concorridos que os dos mangás nos Estados Unidos. Isso somado ao fato de que Naruto se mostrou um animê de grande potencial comercial no país.

Muitos fãs apostavam no licenciamento da série pela poderosa FUNimation (que na época fazia um sucesso estrondoso com Dragon Ball e FullMetal Alchemist), mas o resultado foi o esperado, ou seja, a aquisição dos direitos da série pela Viz Media. Isso porque a empresa seria a que mais facilmente popularizaria o animê, devido a sua citada parceria com o Cartoon Network, e porque a empresa também já edita o mangá da obra.

Pouco depois do anúncio de que a Viz comprou os direitos do animê, Naruto foi para as telas americanas e, como se esperava, deu uma audiência altíssima.

Diferente do que ocorreu aqui, o lançamento do animê para a TV foi bem avaliado nos Estados Unidos. Na época, a empresa norte-americana já mostrava seu grande sucesso com a exibição de InuYasha no Adult Swim americano, que fez grande sucesso por lá. Portanto, os fãs esperavam um bom tratamento para Naruto. Seu lançamento não ocorreu no Adult Swim, como muitos dos fãs esperavam, mas no Toonami.

Isso deixou os fãs preocupados, pois animês exibidos no Toonami geralmente sofriam uma quantia considerável de cortes. Apesar disso, a estréia de Naruto surpreendeu, exibindo bem mais coisas que outros animês censurados para o Toonami, como Rurouni Kenshin e Tenchi Muyo!, tais como menções a coisas "pervertidas", e palavras "demônio" e "morte", dentre várias outras coisas que eram tabu nos Estados Unidos.

Devido a isso, a posição dos fãs na América do Norte mudou um pouco: antes, havia uma grande pressão contra a exibição de Naruto na TV. Porém, depois da estréia, formaram-se dois grandes blocos, um a favor e outro contra a exibição. Mesmo assim, o sucesso do animê é inegável, já que as vendas do mangá Naruto subiram muito depois da estréia da série na TV. A Viz Media também detém os direitos dos jogos da série, que, como muitos devem estar observando, rapidamente estão ganhando versões americanas, como Naruto: Ultimate Ninja e Naruto: Uzumaki Chronicles.

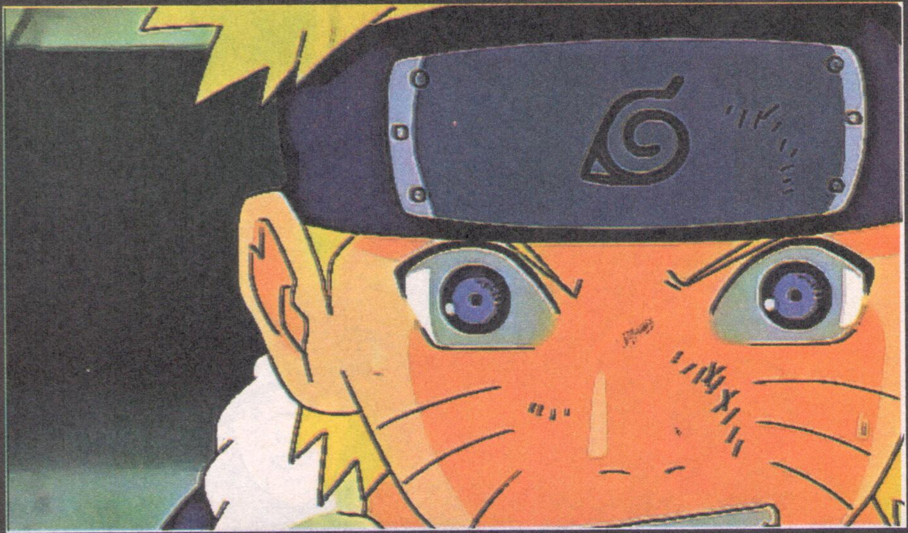
Vendendo pro Exterior...

Bem, nem só de Japão e Estados Unidos vivem os animês. Não demorou para que vários outros países também caçassem os direitos de Naruto que a Viz Media possui. Países como os do bloco do Reino Unido (Inglaterra, Irlanda do Norte, Escócia e País de Gales), a Alemanha, Espanha e diversos países da América Latina (Peru, México, Chile) conseguiram, por meio da Viz Media, os direitos de transmissão e alcançaram grande sucesso. Mas a verdade é que alguns desses países tiveram bem mais azar que nós...

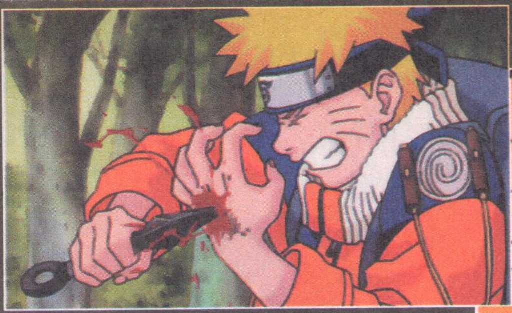
Para terem uma idéia, no Reino Unido e na Alemanha, mesmo a versão americana foi considerada pesada demais para crianças. Por isso, fizeram censura em cima da censura. A versão do Reino Unido é possivelmente a mais lamentável de todas. Nela, usaram de vários recursos pobres de censura, tais como, slow-motion (câmera lenta, é o recurso de deixar uma cena mais lenta para cobrir uma cena que passa depois dela – algo muito usado em InuYasha, na versão latino-americana), zoom (ampliação num ponto da cena para esconder outro) e até mesmo bordas pretas laterais para esconder, por exemplo, as agulhas na luta contra Haku.

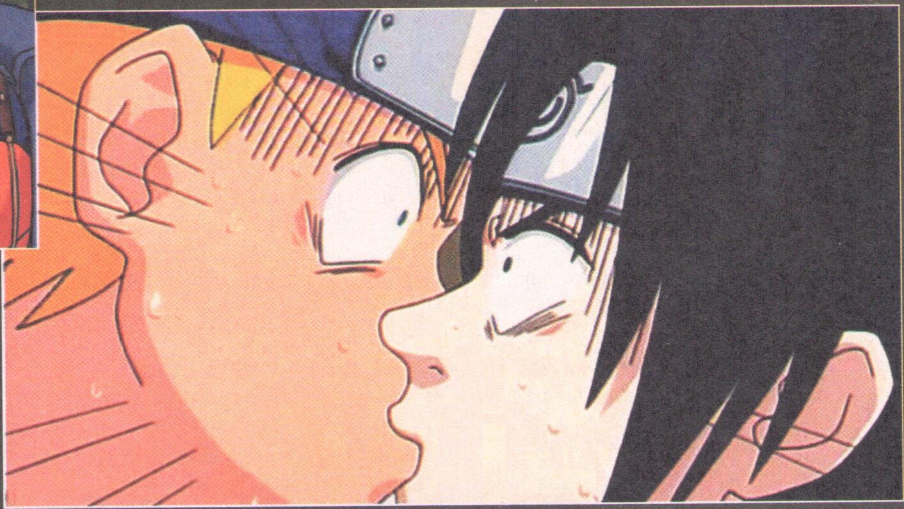
Já na Alemanha, a empresa que editou o animê por lá, a Panini alemã, fez um trabalho diferente. Usando de recursos mais "modernos" de censura, tais como a famosa tinta digital, deixaram o animê estranhamente inocente. Para terem uma idéia, apagaram completamente o sangue na mão de Naruto quando este faz sua "promessa jurada na dor". É um pouco estranho ele ter um ferimento com "risco de morte" que é completamente limpinho.

Além disso, tentaram inclusive ocultar a morte de Haku e sua vontade de morrer. Em poucas palavras, mudaram bastante a essência da série, mesmo com o mangá sendo lançado no país.



Aqui no Brasil, a versão exibida no Cartoon Network é a mesma exibida nos Estados Unidos, editada pela Viz Media. Apesar da especulação, ainda não se sabe se o animê irá para algum canal específico de TV aberta, ou se sofrerá cortes adicionais. Mas, sem dúvida, interesse é o que não falta.





Cortaram o quê, afinal?

A versão americana de Naruto, diferente do "desapontamento" causado por aqui, impressionou os americanos. Acontece que, mesmo exibido no Toonami, a série trouxe muitos mais elementos do que se esperava, coisas que normalmente seriam "cortadas" em outras séries. Digo isso pois o Toonami tem uma longa lista de coisas que não podem ser exibidas ou faladas, tais como as já citadas referências a "coisas pervertidas", sangue que se move (pode-se exibir o sangue "pregado" no lugar determinado, mas não "jorrando"), violência gráfica extrema, referências fortes a assassinatos, alcoolismo, tabagismo, referências religiosas extremas (tais como a crucificação ou rituais de uma determinada religião), entre outras coisas. Mas o surpreendente é que Naruto exibiu uma grande quantia desses tabus. Alcoolismo e tabagismo não foram realmente tirados do animê, mas foram exibidos de uma maneira mais leve; referências a assassinatos foram mantidas, o que é ainda mais incrível, pois os protagonistas do animê são crianças e não é com gosto que se pode exibir uma criança morrendo ou tentando matar outra; em alguns episódios, até mantiveram uma quantia grande de sangue.

Fora isso, as edições do animê se resumiram à tradução de algumas placas, e, em vários casos, correções de cena (como um caso de um certo tronco de árvore, no primeiro episódio da série). Suspeitava-se que, na verdade, as correções são feitas pela própria produtora japonesa.

No início, realmente, os episódios recebiam uma censura meio extrema. Não digo "extrema" comparando a casos realmente abusivos, como One Piece, mas eles não usaram de todos os recursos que o Toonami "oferecia". Por exemplo, no primeiro episódio, quase não teve sangue, e houve casos inúteis de sangue apagado, como o pouco que apareceu na boca do personagem Iruka. Quando me refiro a isso como "inútil", quero dizer que cenas de sangue do mesmo tipo são exibidas no resto da série, então, a censura no caso não teve efeito. Fora isso, os primeiros episódios desapontaram, muitos por terem sido suavizados, com a substituição da palavra "matar" por "destruir", "dar um fim em" ou "deixá-lo sem futuro" e pelo sumiço das referências alcoólicas (mais especificamente, no personagem Tazuna).

Com o passar dos episódios, notamos uma empolgante melhora nesse aspecto. Aparentemente, depois de exibir partes mais "negras" da série, como a morte de Haku, a empresa tem interferido menos nas cenas. A exibição de sangue se tornou mais abundante, além de a palavra "matar" ser dita sem remorso. Entre os fatores que surpreenderam nesse quesito, está o fato de não terem alterado a história do personagem Itachi e o crime que este cometeu, além da vontade do personagem Sasuke de matá-lo.

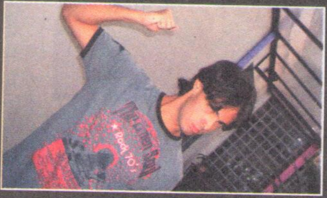
Atualmente, os episódios sofrem um mínimo de censura, isso quando há. Enfim, dessa forma, o animê parece ter um futuro brilhante nos Estados Unidos e, possivelmente, também no Brasil.

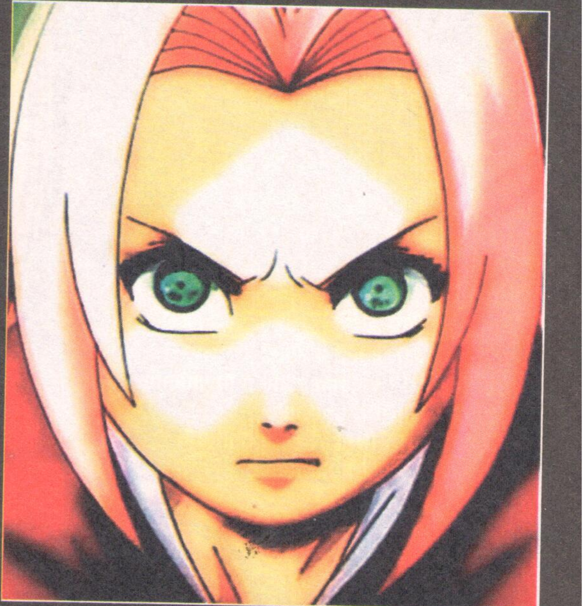
Adaptação...

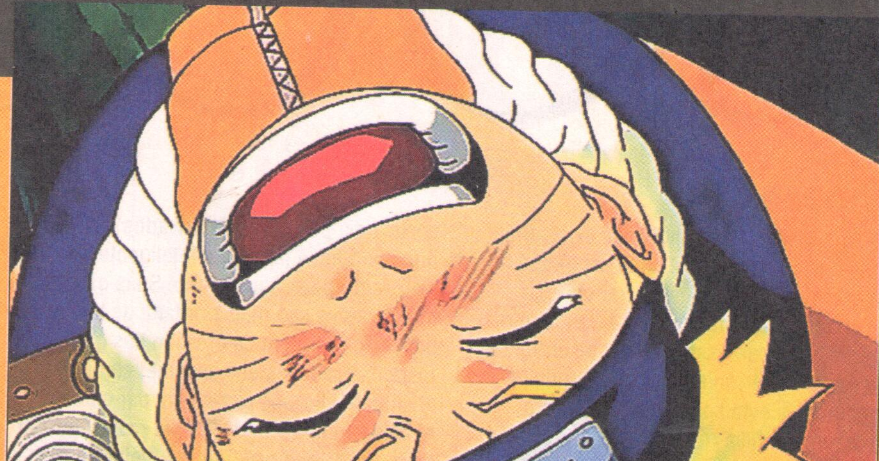
Esse é um fator sobre o qual não há muitas novidades para vocês leitores da Neo Tokyo. Como todos devem saber, vários termos, tais como Ninjutsu e as classes ninjas foram mantidos intactos, apesar da dublagem americana traduzi-los sempre que possível. Já os Jutsus (técnicas usadas pelos personagens) foram traduzidos, como ocorre com boa parte dos animês que são adaptados para o Brasil (claro que há exceções). Fora isso, não houve alterações que deixassem os fãs mais antigos dessa série revoltados. Os nomes não sofreram mudança alguma, exceto o caso do personagem Guy. Para muitos, ouvir o personagem "Might Guy" pode soar estranho, pois todos se acostumaram à leitura usada pelos fãs japoneses, "Maito Gai". O que muitos não sabem é que essa é a leitura katakana (caracteres usados para a escrita de palavras estrangeiras, no Japão) desse termo americano, que pode ser traduzido como "Cara Poderoso", ou "Cara Forte".

De qualquer forma, também não houve alterações nos diálogos. Claro que existem as adaptações usadas para deixar o diálogo mais natural. Por exemplo, os fansubs geralmente colocam todos os personagens falando de forma polida, mas alguns personagens, como Naruto e Shikamaru, falam de um jeito mais "engiriazado" na versão japonesa, coisa que deve ser levada em consideração pelos editores de diálogos. Além disso, algumas frases precisam ser alongadas ou encurtadas para não haver problema para os dubladores encaixarem as falas nas bocas dos personagens. Mas não existiram alterações de diálogos realmente gritantes, como as vistas em animês licenciados pela empresa americana 4Kids Entertainment, nem mudanças no roteiro original da obra.

Já no quesito de sonorização, houve um belo esforço, tanto do estúdio brasileiro quanto do americano, para (pelo menos tentar) deixar os fãs de Naruto satisfeitos. Fez-se questão de pronunciarem os nomes em sua forma original. Alguns podem soar estranhos até para os fãs hardcore de Naruto, como Sakura (pronuncia-se "Sákura"), por exemplo. Isso mostra que os estúdios se esforçaram para deixar os fãs felizes.







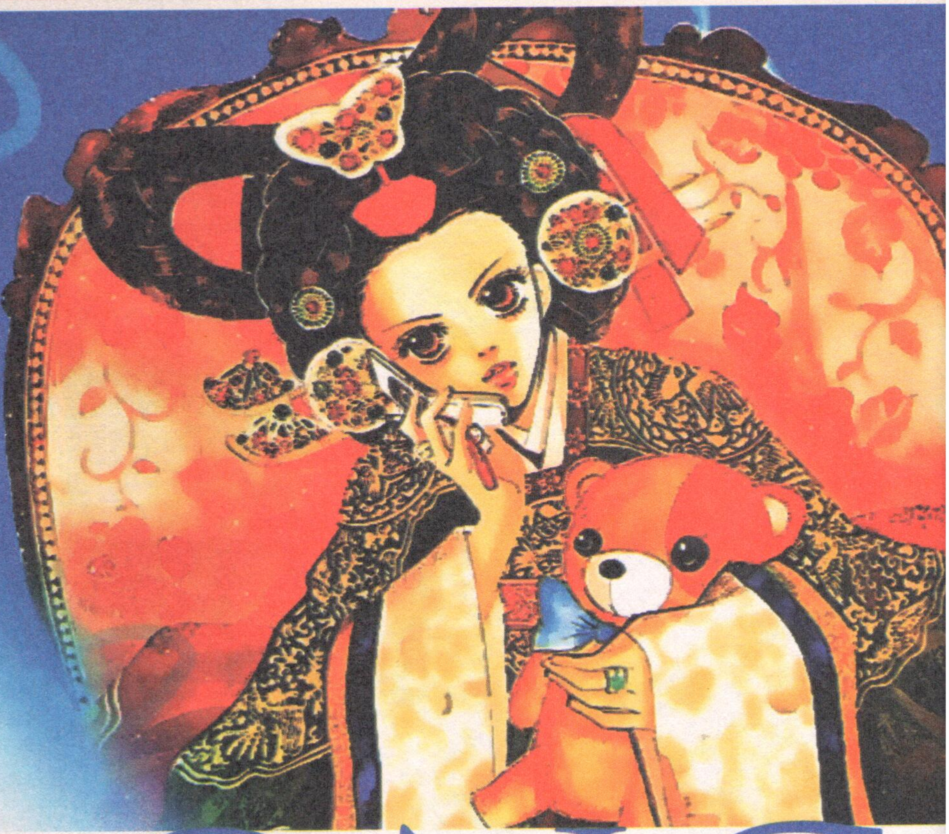
E por que isso?

O que muitos fãs não entendem é o porquê das adaptações.

Muitos dos fãs de Naruto são extremamente radicais por terem se apegado demais a ouvir a dublagem original e por assistir ao animê legendado, graças ao trabalho de outros fãs. Por isso, não compreendem o que se passa na cabeça das empresas que lançam o animê no mercado. Acontece que Naruto, assim como muitas séries shounen, é um excelente produto para ser comercializado. Não apenas em questão de audiência, mas de vender artigos baseados na franquia. E, por essa razão, é mais recomendado dirigir a série para os maiores consumidores, ou seja, crianças numa faixa de 7 a 14 anos. Claro que as empresas em geral têm consciência que os animês têm uma popularidade muito grande junto ao público pré-adolescente e adolescente, mas elas são barradas por um fator importante: a ignorância.

Não podemos generalizar, mas a verdade é que o público brasileiro fã de animês não apóia realmente a vinda de produto licenciado para o país. Não apenas não apóia como faz grandes queixas quanto ao material disponível. Seriamente, eu gostaria que os fãs deixassem o orgulho de lado e percebessem o quanto é bom a vinda de Naruto e de outros animês para o Brasil, e que apoiassem os animês na sua forma nacional, com adaptações, caso as versões sejam pelo menos decentes. Infelizmente, até isso acontecer, ainda tem muito chão.

Por Sett



PUBLICAÇÃO: 2002 a 200?
VOLUMES: 12 volumes até o momento.
REVISTA ORIGINAL: Wink
EDITORA ORIGINAL: Seoul Cultural
MANHWAGA: Park So Hee

GOONG

Sinopse

Numa Coréia alternativa onde existe uma monarquia constitucional, uma promessa do rei a seu melhor amigo pode transformar uma atrapalhada estudante de 17 anos numa princesa. Mas para isso, ela tem de enfrentar um casamento arranjado com um príncipe arrogante que está apaixonado por outra garota, uma família real maluca que se intromete em tudo e um lindo primo tentadoramente gentil e atencioso.

Resenha

Chae-Gyung, a protagonista, é uma estudante secundária comum, com uma vivacidade acima da média e uma coragem mínima para os estudos. Ela freqüenta a mesma escola do Seja (príncipe) da Coréia, mas enquanto Chae estuda no bloco antigo, ele freqüenta o bonito e novo edifício. E será no corredor deste novo prédio que ela vai ter o azar de encontrar e falar com ele pela primeira vez e ter a pior impressão possível, já que ele não lida muito bem com as pessoas que não estão dentro do seu círculo social (leia-se pobres e derivados). O príncipe Shin é popular e inteligente, mas está sempre sério e sozinho. Suas grosserias muitas vezes são mais por falta de tato do que por maldade, além da pressão das grandes responsabilidades que assume, como a de atualmente ter que casar para dar continuidade à linhagem da família real e cumprir a promessa que o avô fez ao melhor amigo, antes de morrer.

Estando sempre nos lugares errados e escutando o que não deveria, Chae vê quando o príncipe Shin pede a Min Hyo, a garota que ele namorava escondido, em casamento. Min Hyo é uma jovem bonita, popular, educada e discreta, assim como excelente bailarina. E sendo uma perfeita moça de família, tem todas as características para fazer parte da realeza, e seria a solução para que o Shin não tivesse que casar com uma desconhecida. Mas ela recusa o pedido por achar que eles são muito novos para assumir um compromisso e pelo desejo de seguir a carreira profissional no balé, o que como Sejabin (princesa) seria impossível. Depois de ter sido rejeitado, Shin resolve aceitar o noivado por conveniência e finalmente sabe quem será a futura Sejabin. E claro que é na totalmente desprovida de noção, mas simpática Chae que ele havia esbarrado no colégio!

Depois que a notícia do noivado sai nos jornais, Min Hyo mesmo mantendo sua opinião sobre priorizar sua carreira profissional em detrimento de um casamento precoce, continua sempre que possível perto do Seja. Sabe aquela ex-namorada chata, que sempre aparece para "visitar" seu namorado e que você quer dar uma passagem somente de ida para Plutão?

Adicionando mais pimenta a esse triângulo amoroso, chega da Inglaterra Yul, o primo do Shin. Bonito, gentil e perspicaz, ele tem mais ambições do que aparenta. Yul acaba por estudar na mesma sala da Chae, e é dos componentes da família real com quem ela pode conversar e às vezes pedir ajuda, o que vai causar muito ciúme no Shin.

A Chae logo percebe que o que come, veste ou fala será observado e nem mesmo sair do palácio sem ordem será permitido, se resolver casar. Mas os problemas não param por aí. Ela terá que passar por escândalos, atentados ao trono, uma sogra que ama o filho e acha que ele merecia algo melhor que ela, um ex-namorado vingativo e até um ator pervertido (!?). Talvez a vida de Cinderela moderna será muito mais difícil do que ela pensava.

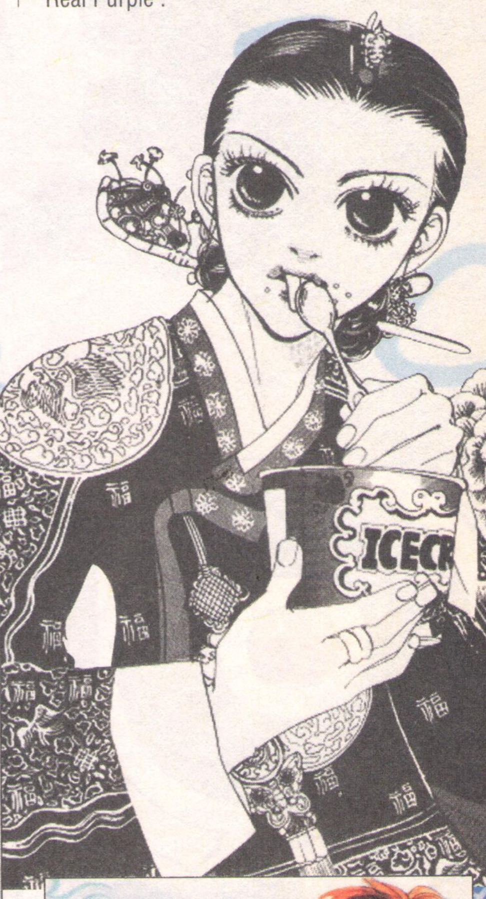
Os personagens secundários também têm destaque em Goong, como os que freqüentam o palácio, especialmente a divertida avó do Shin, que sempre apronta com ajuda dos empregados, e adora de ver rapazes bonitos em lutas marciais e assistir a novelas. Contar alguma coisa aqui seria estragar a surpresa para quem não teve a oportunidade de ler, mas como exemplo, pensem nas possíveis conseqüências quando a avó do Shin resolve dar um pequeno empurrãozinho no relacionamento do casal, colocando um afrodisíaco na comida da Chae! Só digo que nada pode preparar você para a mente afiada da Park So Hee.

O forte desse manhwa (quadrinho coreano) é o humor e as situações que os personagens acabam se envolvendo, quer queiram quer não. A manhwaga constrói muitas das piadas com as formas de veiculação das notícias na mídia e chama a atenção sobre o ridículo de algumas situações, em especial as que seriam ruins, que a imaginação prodigiosa da Chae transforma nos momentos mais engraçados da história. Como acontece com a invasão de privacidade da Chae, quando os paparazzi tiram a memorável primeira foto da futura Sejabin, no pior momento possível. Nessa mesma linha, ainda, ela brinca com os shoujos, quando apresenta como seria o roteiro para se fazer os mangás exageradamente românticos.

No início, o traço de Goong me pareceu estranho e carregado, e quase desisti de ler por achar que era uma daquelas histórias melosas sobre uma garota e seu príncipe encantado, mas ao terminar o primeiro volume eu já estava totalmente acostumada com a estética do manhwa e presa pelo clima da história, além de ansiosa pelo próximo volume. Pessoalmente gosto do desenho da Park, principalmente dos personagens, seja na sua forma habitual ou nos momentos humorísticos como chibis, assim como dos detalhes nos acessórios e estampas nas roupas e do ambiente do palácio.

Goong se enquadrada perfeitamente no rótulo comédia romântica, é um manhwa para quem deseja dar boas risadas e ver uma daquelas histórias de amor que fazem sempre muito sucesso; por isso, já foi licenciado na França, Itália e está sendo sondado pelas editoras na Espanha. Segue o rastro da expansão do mercado dos quadrinhos coreanos, que propicia atualmente o surgimento de novas editoras nesses países, que investem somente no segmento dos manhwas e ainda no aumento do número desse tipo de quadrinho por empresas que antes somente licenciavam mangás, como acontece no Brasil, onde em 2006 duas editoras lançaram três novos manhwas. Vendo esse potencial dos manhwas desconhecidos pelos brasileiros, posso dizer que tanto Goong quanto outros quadrinhos coreanos seriam muito bem-vindo aos leitores ávidos por novidades.

A manhwaga Park So Hee nasceu em 24 de março de 1978, e obteve seu diploma na área de manhwa da universidade de arte Gong Jou. Em 2000, ganhou o concurso de manhwagas da editora coreana Seoul Cultural. Antes de Goong, ela ainda desenhou os curtos "Soul Wedding Ceremony" e "Real Purple".



Curiosidades

Alguns leitores de mangá vão perceber na história, homenagens a shoujos famosos, como Candy Candy, assim como uma sutil influência de Hana Yori Dango em algumas situações e características de algumas personagens, confirmada quando a própria Park So Hee cita textualmente o mangá, numa referência clara aos F4 (personagens de Hana Yori Dango).

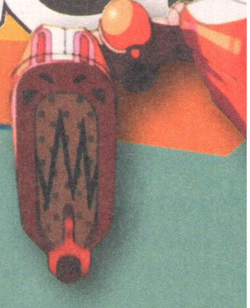
Como representante da monarquia de verdade, a manhwaga traz um dos filhos da falecida princesa Diana à Coréia em um dos volumes do manhwa, enquanto Seja faz uma visita diplomática à Inglaterra.

A história de Goong gerou também um dorama (novela) com 24 episódios, exibida na TV coreana. O dorama também ficou conhecido com os nomes de Princess Hours, Palace ou Imperial Household, devido à distribuição via Internet pelos fãs do manhwa, que estão ansiosos com a possibilidade da segunda temporada, em 2007.

OBAN

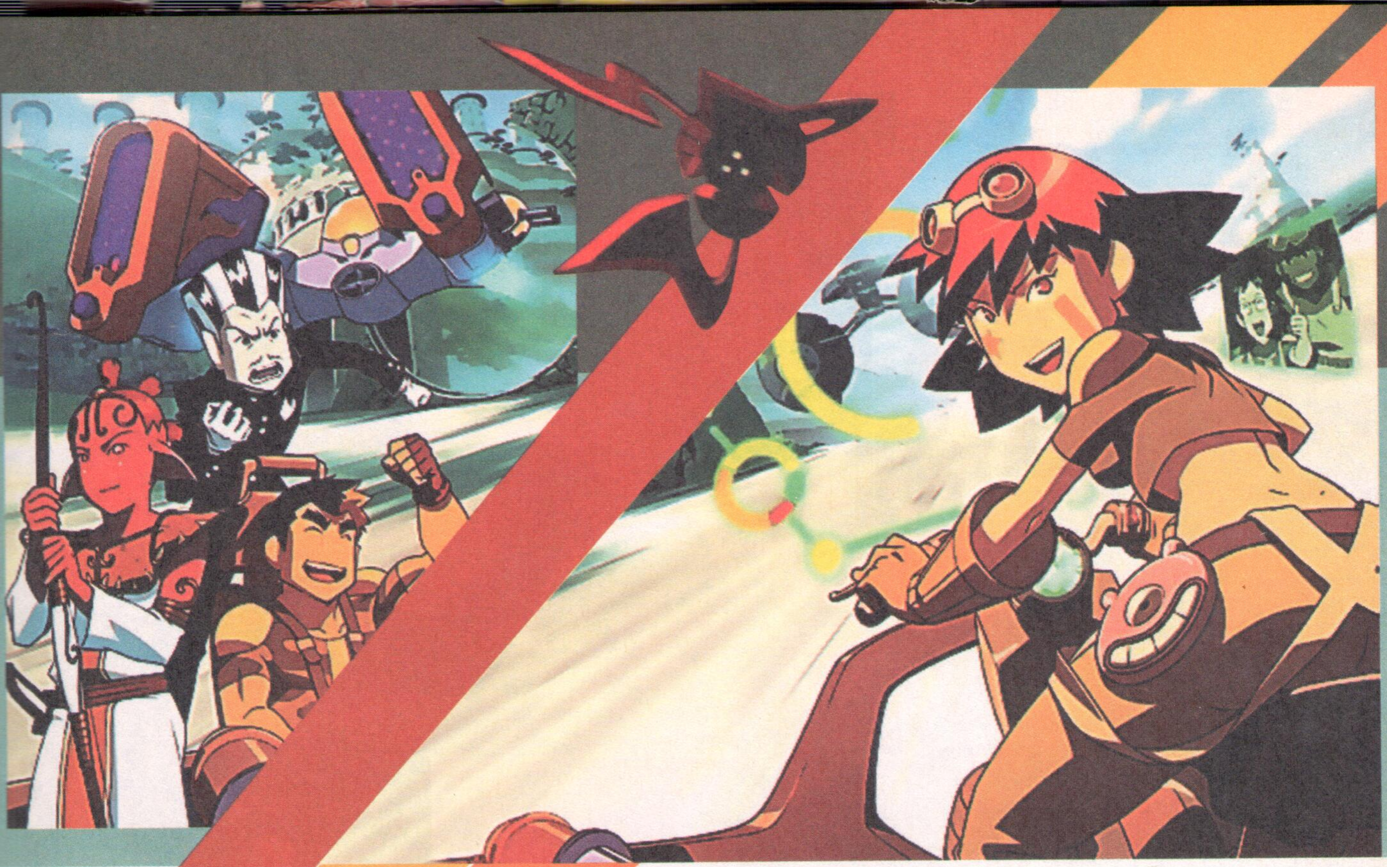
Star Races

Por Alexander Lancaster



Corre o ano 2082 – vinte e cinco anos após o término de uma devastadora guerra entre a Terra e uma raça conhecida como Crogs, interrompida graças à interferência de um ser conhecido como o Avatar. Em troca, a Terra se compromete a participar da competição conhecida como a Grande Corrida de Oban, que acontece a cada dez mil anos. Nesse meio tempo, Eva Wei, uma mera adolescente, foge do colégio interno onde estuda para encontrar seu pai, Don Wei, que jamais voltou a vê-la após anos. Conseguindo um trabalho como mecânica sob o nome falso de Molly, e chegando ao ponto de ser confundida pelo próprio pai com um garoto num primeiro momento, ela desce ao mundo de Alwas com o resto da equipe, encabeçada pelo piloto Rick Thunderbolt.

No entanto, a sua nave de corrida explode na linha de chegada – deixando a equipe com um piloto hospitalizado, e sem substitutos para a próxima corrida. Quando tudo parecia perdido, nossa heroína entra na nova nave e vence a corrida, para revolta de Wei. Se estabelece um clima de conflito entre treinador e sua "novata", mas após a constatação de que não há quem desempenhe esse papel, Molly é efetivada em seu papel de corredora. Que não sabe o porquê da corrida e o que é, realmente, o prêmio final...



Começo tímido...

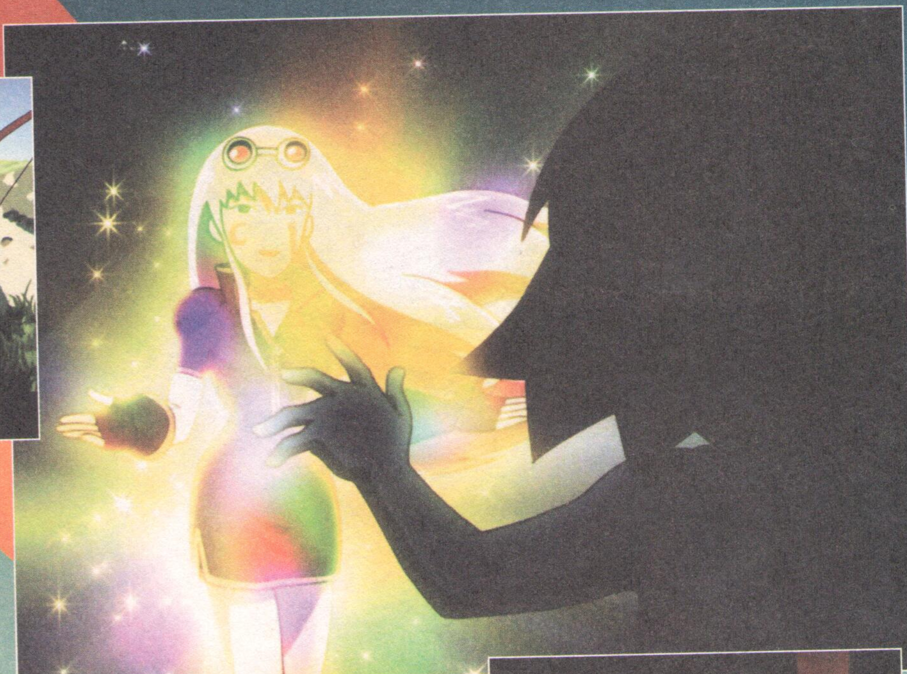
Ban Star-Racers iniciou sua carreira no Brasil com certa discrição. Quando estreou no canal por assinatura Jetix, não tinha exatamente com isso uma boa recomendação para os espectadores usuais de animê – a Jetix pertence ao grupo Disney, e a sua política, desde que a empresa do Grande Rato pôs as garras na finada e saudosa Fox Kids (aquele mesmo canal que chegou a exibir os longas de Patlabor, além de ter sido o responsável inicial pela exibição do tosco, mas divertidamente inesperado Crayon Shin-Chan), tem sido a de dar mais espaço às produções da casa que fogem ao perfil "redondinho" que se espera da casa de Donald e companhia, como o bacana Super Esquadrão dos Macacos Robôs Hiperforça Já (o resto do material da casa, no canal, não é tão bacana); seriados com atores; e também algumas produções européias interessantes como Galactik Football (que, convenhamos, fez o favor de dar mais sentido e coerência ao conceito de "futebol arte-marcial" do que toda a série completa de Super-Campeões).

Os animês que continuaram sendo exibidos eram justamente os que já estavam lá quando a Fox Kids foi vendida, como Digimon e BeyBlade,mas a impressão é que eles tendem a desaparecer à medida que são descontinuados em sua terra de origem e suas reprises se esgotam. Se um dia a franquia Digimon acabar de vez, a impressão superficial que temos é que o futuro das animações japonesas no canal será incerto.

Por conta disso tudo, não houve muitos holofotes sobre Oban – e contou para isso a natureza de co-produção, que levantou suspeitas de alguns fãs de animê nos fóruns. O que é injusto. Oban foi um dos melhores animês a estrear em 2006, o que não é pouco levando em conta que este mesmo ano marcou a estréia de séries como FullMetal Alchemist e Hunter X Hunter na televisão aberta, além da verdadeira enxurrada mensal que o canal por assinatura Animax nos trouxe desde que estreou.

Persistência acima de tudo!

Oban também é uma história de persistência, dentro e fora das telas. Dentro das telas, por conta da batalha pessoal da protagonista Molly, cujo verdadeiro objetivo não é o de se tornar a melhor piloto do universo ou de ser a campeã acima de todos, mas o de reunir os cacos de uma família devastada pela tragédia – e sua única esperança para conseguir atingir seu alvo é vencer a competição em que se meteu, acima de tudo; e fora delas, pelo esforço pessoal do criador da série, Savin Yeatman-Eiffel, que levou nove anos entre concepção, produção e exibição para garantir que sua forma de ver a história que tinha em mente não fosse distorcida; e que chegou até a transferir sua empresa para o Japão – para garantir sua presença em todas as etapas do processo que geraria a série que ele tinha em mente, e evitar que ela se tornasse uma mera caricatura do que deveria ser. ➤



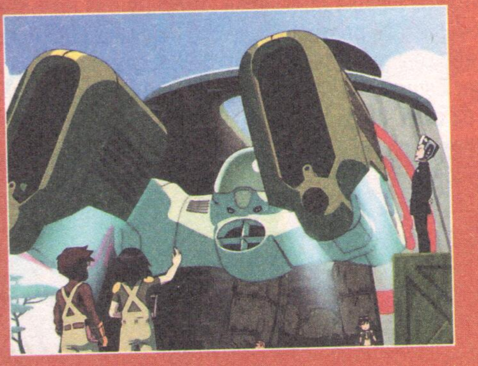
O Começo de Tudo

Savin Yeatman-Eiffel – bisneto de Gustave Eiffel, o mesmo da torre que é a marca registrada de Paris – se formou como animador na FEMIS, a escola nacional de cinema da França, onde entrou movido pela sua paixão de infância por animês como Future Boy Conan (que foi dirigido por Hayao Miyazaki quando ele ainda trabalhava para a Nihon), Capitão Harlock (o responsável pelo boom de animê na França, sob o nome Albator) e Candy Candy.

Uma vez formado, e tendo dirigido alguns curtas de animação na França e Inglaterra, ele encontrou emprego na Gaumont, onde participou por três anos e meio da criação de séries como DragonFlyz (exibido pela finada Manchete, sem muita repercussão) e O Mago (exibido na Bandeirantes, também sem grande repercussão). DragonFlyz era a típica série feita para vender brinquedos, sem grande personalidade; O Mago, por sua vez, tinha excelentes idéias, mas era mal resolvido. Entretanto, sua cabeça estava, em suas palavras, em outros objetivos: criar uma série "para os garotos de hoje, com algumas das emoções que eu senti com esses clássicos (N. do R.: Conan, Harlock e Candy) quando eu tinha sua idade."

Em 1997, surgiria esse conceito, inicialmente batizado de Oban Racers, focado ainda em um menino como piloto de naves de corrida, do mesmo tipo que seria visto dois anos depois nos pod racers de "Star Wars, Episódio I – A Ameaça Fantasma". O personagem Dom Wei já existia, mas não era pai do protagonista. Rapidamente, e sob uma certa influência das heroínas miyazakianas, a idéia de uma protagonista feminina tomou forma e força (Yeatman-Eiffel cita Nausicaa como influência fundamental para essa decisão).

As linhas básicas do projeto eram simples e foram apresentadas de forma a tranqüilizar os executivos de televisão: uma grande corrida mítica num mundo futurista. Mas para o autor, à medida que seu roteiro básico crescia, o importante era escrever a história de uma menina de quinze anos abandonada pelo pai que, a muito custo, tenta reconquistar o seu afeto. Mais: seria uma série seqüencial (ou seja, não-episódica) em 26 episódios, que não procuraria copiar detalhe a detalhe a estética dos animês, mas usaria a mesma para encontrar sua própria voz e energia. Um projeto ambicioso, enfim; que inicialmente foi apresentado para outras empresas, mas o desinteresse recebido pelas sinopses gerais da história fez com que só restasse uma opção para Yeatman-Eiffel: montar sua própria produtora para desenvolver sua série.



Salvando o Mundo

No ano seguinte, o de 1998, Yeatman-Eiffel, pronto para desempenhar seu papel de criador, co-diretor e produtor, reuniu uma equipe que incluía também o character designer Thomas Romain, o mecha designer e responsável pelos cenários Stanislas Brunet e o character designer de apoio, Loic Penon, assim como o editor de roteiro americano Jeffrey Paul Kearney, para formar a empresa Sav! The World Productions (trocadilho com "save the world") – tendo como parte do logo a famosa torre projetada por seu bisavô. Agora rebatizado de "Molly, Star Racer", foi produzido um curta com o objetivo de atrair investidores potenciais para o projeto.

O resultado, feito em cel shading (forma de computação gráfica que emula as texturas em duas dimensões de traço e cores), tendo como trilha sonora um remix de Y&Co. (um grupo de eurobeat japonês que inclui DJs como Boss e Remo-Con) para músicas de Ayumi Hamasaki, foi um sucesso e ganhou o prêmio LEAF (London Effects and Animation Festival, destinado às melhores animações européias do ano), em 2001.

Meninas Também Pilotam Naves

Foi justamente sua insistência em ter uma protagonista feminina em uma série de corridas e naves gigantes que atrasou em muito o andamento do projeto. Nas palavras de Yeatman-Eiffel para a Newtype americana de Outubro de 2006, protagonistas femininos em séries de ação são tabu no Ocidente por causa do "medo dos fabricantes de brinquedos e executivos de televisão em alienar as audiências masculinas. No Japão, protagonistas femininas (de séries de ação) são mais comuns, mas tendem a ser moças sexy com grandes seios, tendo como alvo audiências mais velhas."

E o que ele diz, é verdade. Mesmo quando elas não têm grandes seios, podem atender a um apelo mais pedófilo, como em muitos animês voltados menos ao grande público do que ao otaku hardcore que grava tudo o que é exibido de madrugada e gasta 'os tubos' em produtos – vide a Lumière de Kiddy Grade, por exemplo (antes que alguém reclame, há shoujos de ação, com protagonistas femininas sem apelo necessariamente sexual, sim – nem é preciso revirar muito na memória, basta lembrar das magical girls em geral, com suas maquiagens mágicas e interesses não muito mais importantes do que o garoto bonitinho da sala de aula; mas se, hipoteticamente, essa fosse considerada como uma orientação para a série, tanto a ênfase em corridas e carros e maquinário se perderiam, diluindo parte do equilíbrio que dá força à Oban Star-Racers – assim como o traço provavelmente teria que ser muito suavizado).

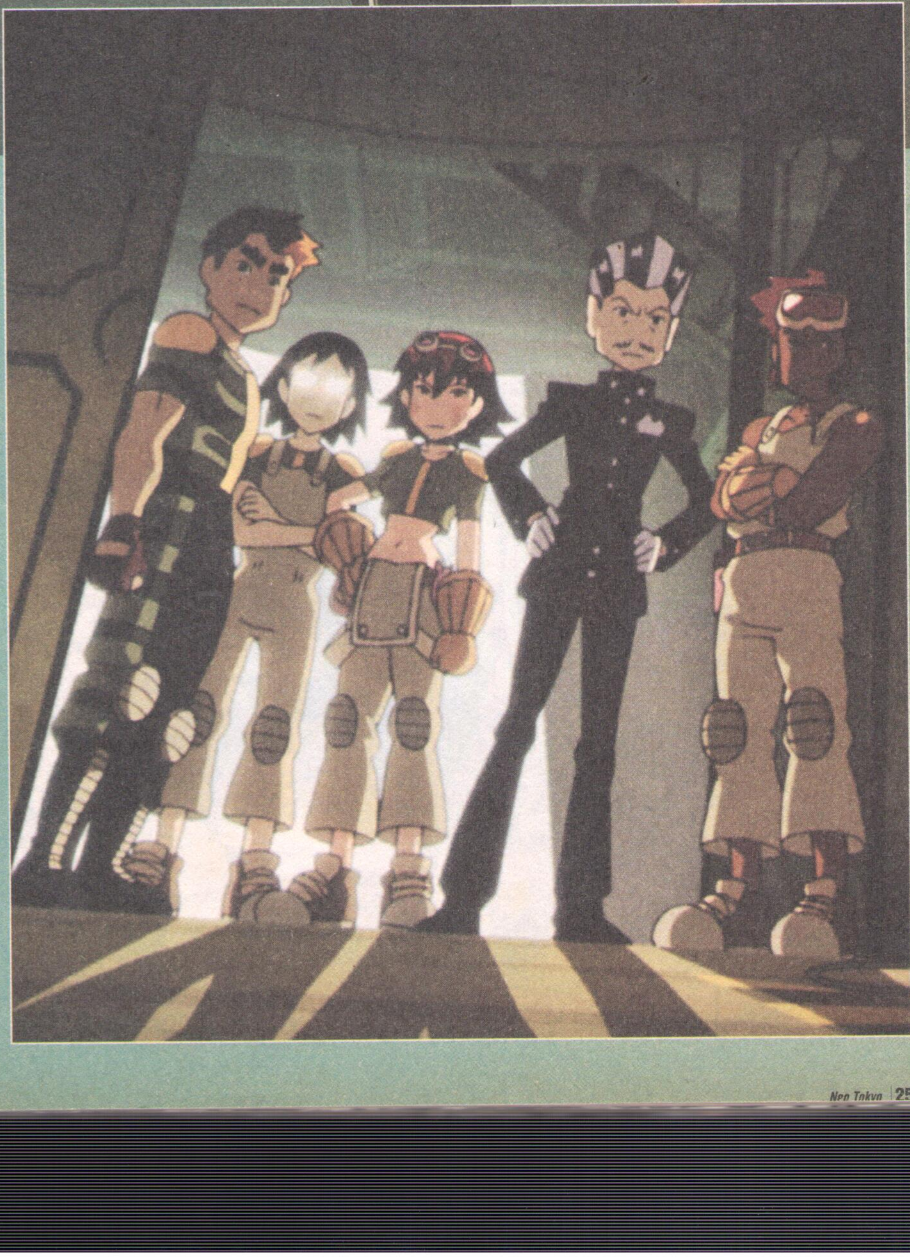
Com o tempo, ele conseguiria investimento do canal France 3 e da Jetix Europa... e da japonesa Bandai, firmemente instalada na Europa. Inicialmente, o produto seria exclusivamente francês, sendo terceirizado no exterior. E começaram os problemas de produção. Para que se tenha uma idéia, a metodologia é simples: se enviam os desenhos ao outro lado do mundo para equipes com uma visão pra lá de parcial dos projetos em que trabalham. É dito para elas, a toque de caixa, o que fazer. Elas fazem e mandam de volta. E acabou.

Foi nesse contexto que se avizinharam os ruídos de comunicação, gerados em parte pelo fato de que Yeatman-Eiffel tinha uma visão muito clara do projeto. Por isso, só havia uma coisa a fazer para que Oban, assim como muitos desenhos ocidentais animados em várias partes do mundo, não se tornasse um produto irregular, sujeito às imperfeições causadas pela linha de produção: ele precisava interferir diretamente no processo. E para que isso acontecesse, só havia uma solução.

No ano de 2003, a Sav! the World transferiu sua sede e equipe para o Japão.

E isso mudaria em definitivo a face do projeto. ➤

No ano seguinte, ele ganharia o prêmio de melhor edição no Imagina Awards, prêmio voltado à animação em computação gráfica. Isso atraiu os investidores, mas novamente esbarrou no grande problema: manter uma menina como protagonista de uma série de ação. "A maior parte (dos potenciais investidores) nem queria ouvir falar nisso", diz Yeatman-Eiffel. "Após o sucesso de nosso trailer de 2001, tive que recusar pelo menos um grande investidor por este mesmo motivo. Foi uma escolha difícil e que nos fez perder preciosos meses, mas eu não poderia transformar Molly em um garoto. Ter uma protagonista feminina era central para o conceito (sem mencionar que se eu senti que, se cedesse, seria apenas o começo de mais e mais alterações)."



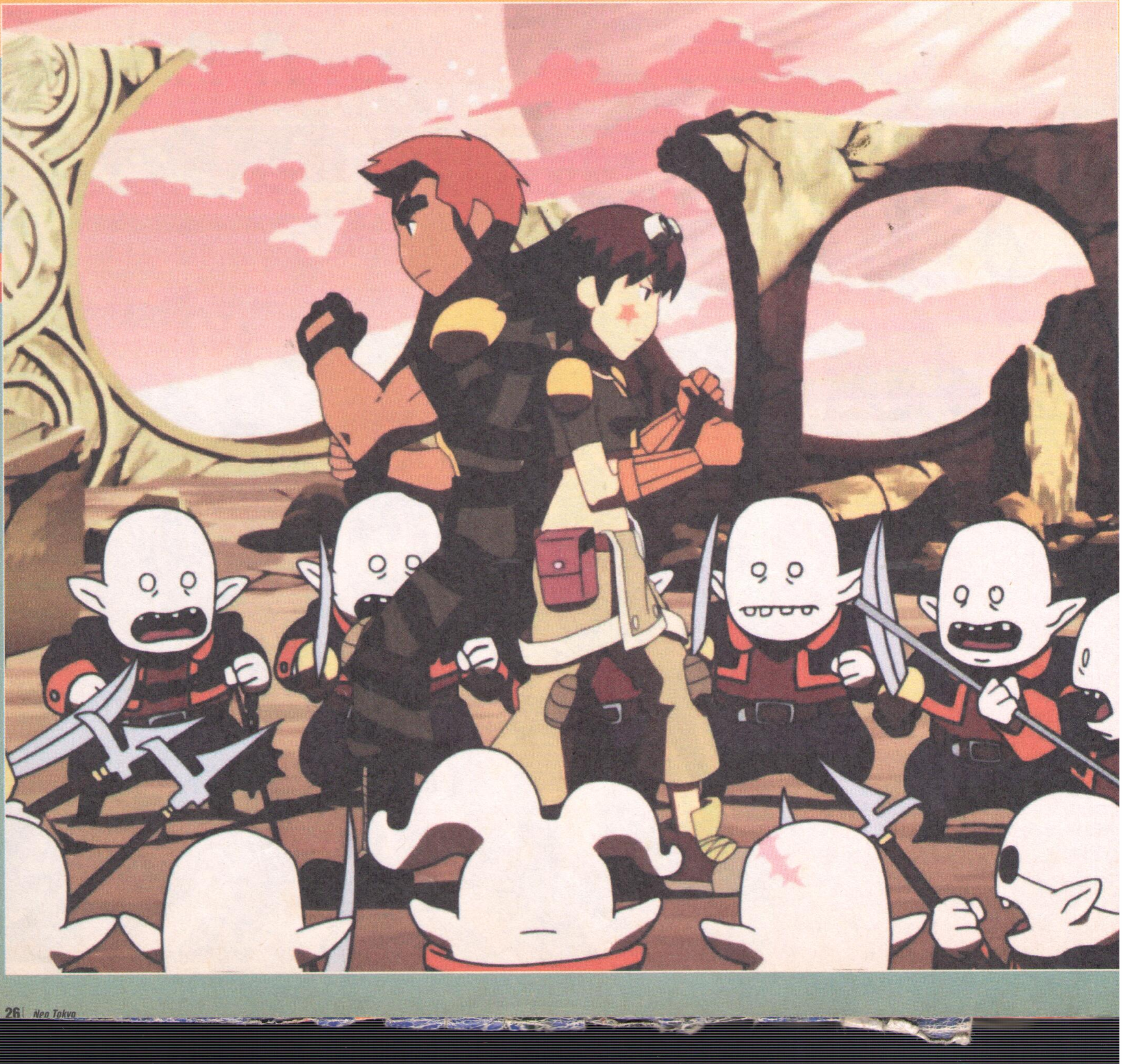
Transferir uma equipe para o Japão foi uma decisão financeiramente cara – sem falar no choque cultural e no fato que, à época, ninguém da Sav! the World falava japonês. A presença da Bandai deu credibilidade ao projeto entre os japoneses, o que abriu as portas da empresa para uma parceria com a Hal FilmMaker. Não terceirização, mas parceria, mesmo. Se abriu as portas, o fez... em termos...

A relação começou com o pé esquerdo. Segundo Yeatman-Eiffel, os japoneses da Hal FilmMaker sempre foram pessoalmente muito simpáticos ao recebê-los, mas a bem da verdade, não os encaravam seriamente – postura que é fruto de uma cultura de independência e de orgulho que eles têm de seus próprios estúdios. No quarto mês, veio uma surpresa desagradável: "digamos que ao fim de 4 meses percebemos que uma 'equipe B' japonesa reescreveu todos os roteiros pelas minhas costas. Com uma Molly dotada de poderes mágicos. Isso foi um choque." Ao contrário do que dizem certas ilusões que os fãs gostam de cultivar, japoneses podem ser tão propensos a mexer no original alheio quanto os americanos – e a equipe de Oban descobriu isso em primeira mão...

Essas coisas foram sendo corrigidas e resolvidas com o tempo, uma vez que ambos os lados foram absorvendo mutuamente a metodologia de trabalho um do outro. A série não teria saído a quatro mãos de outra forma. Ao contrário dos modos clássicos de 'terceirização' de animação na Ásia, Yeatman-Eiffel pôde discutir com calma, com as equipes sediadas em Tóquio, sobre os conjuntos de Storyboard. As seqüências em 3D foram terceirizadas na França pela empresa Pumpkin 3D, com um nível de integração impressionante, gerando comentários espantados de membros da Gonzo que consideraram o resultado superior às próprias produções.

E não poderíamos deixar de mencionar a trilha sonora de Yoko Kanno e Taku Iwasaki: no início da produção, Yeatman-Eiffel perguntou ao responsável por esse setor se seria possível ter a participação de Yoko Kanno. A resposta dele foi direta: impossível – ela era ocupada demais, e o responsável em questão, velho e cansado para trabalhar de novo com ela. Em compensação, apresentou Taku Iwasaki, que trabalhou como arranjador nas trilhas dos OAV de Rurouni Kenshin e de Witch Hunter Robin, onde compôs também temas originais. Foi quando o responsável trouxe dois temas gravados, compostos por um "jovem artista". Foram aprovados imediatamente.

Os temas eram de Kanno – o que também adicionou status ao projeto. Ela foi responsável pelos temas de abertura e encerramento, enquanto Iwasaki cuidou do resto da trilha sonora. Mas, e quanto ao animê em si?



Francês ou Japonês?

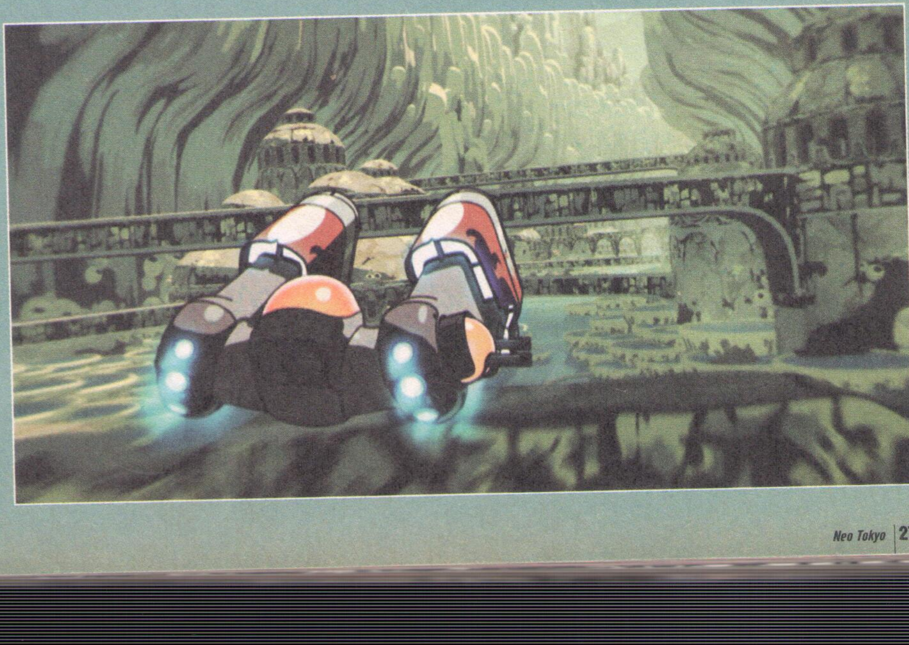
O que impressiona em Oban não é só a excelência técnica do resultado. A história transpira personalidade, sem virar a caricatura da caricatura (como em tralhas como Kappa Mikey, que parece mais uma versão animê e censura livre das animações malfeitas da Adult Swim), e pode ser classificado como uma soma do melhor de dois mundos.

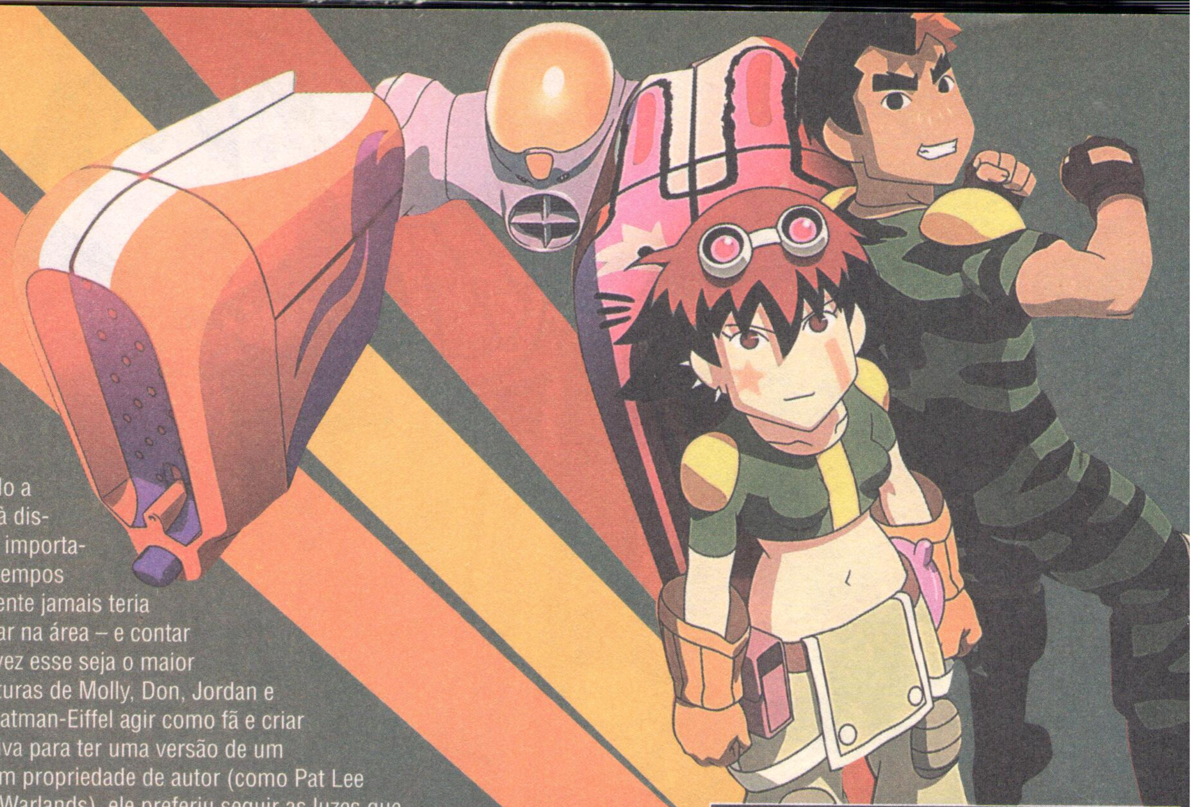
Ao contrário do que anos atormentados por um cinema chatíssimo e verborrágico vindo da França podem nos fazer crer, além de estereótipos criados pela publicação totalmente mal-pensada de material erótico "de luxo" em nossas livrarias, há material empático e popular vindo de terras gaulesas. Não é vergonhoso ou culturalmente indigente achar um porre a Nouvelle Vague francesa – os franceses também acham, apesar do que diz o lobby do rebotalho cultural dos anos 60 e 70 por aqui. De modo geral, só nos lembramos de Luc Besson porque ele produziu e dirigiu material para Hollywood, mas ele abriu a porteira para uma geração inteira de cineastas locais que corriam para o cinema para ver os filmes de Spielberg e Lucas, assim que saía um Godard novo no cinema.

Da mesma forma, há toda uma produção popular de quadrinhos na França – em boa parte, voltada para a ficção científica, gênero que os franceses adoram. Boa parte deles é tão pop quanto os bons momentos de um Guerra nas Estrelas, e foi justamente a paixão por esse tipo de história que abriu a porta para os animês por lá.

Quando Cavaleiros do Zodíaco chegou no país, já havia um mercado para animações japonesas e mangás. Quem fez esse serviço foi Capitão Harlock, a space opera de Leiji Matsumoto, o mesmo criador de Patrulha Estelar. Foi a nave Arcádia quem alimentou uma geração inteira de fãs e pavimentou o caminho para seus sucessores, influenciando também quadrinhistas de peso como Morvan (de séries populares como Sillage e Meka), que reinterpretam com sucesso a escola francesa de se fazer quadrinhos de ficção científica para uma geração que não perde um episódio de Naruto.

E foram esses fãs que, igualmente, pavimentaram o caminho para que houvesse um Oban. Fãs que, assim como nós, também passaram por um hiato nos anos oitenta, onde o senso de drama dos animês clássicos foi substituído por uma leva de desenhos americanos feitos meramente pra vender brinquedos (o que não é errado, uma vez que os desenhos japoneses também foram feitos para vender brinquedos e outros produtos – mas é justamente por isso que não há desculpa: se uma coisa não exclui a outra, trabalhar o roteiro é uma obrigação). ➤

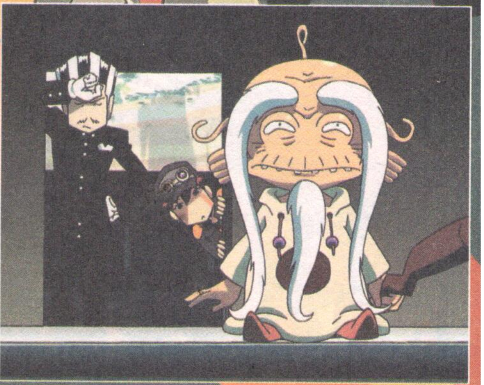




O próprio criador da série admite que, se não tivesse acompanhado a animação japonesa à distância graças à VHS importados, durante esses tempos bicudos, provavelmente jamais teria pensado em trabalhar na área – e contar suas histórias. E talvez esse seja o maior diferencial das aventuras de Molly, Don, Jordan e Rick. Ao invés de Yeatman-Eiffel agir como fã e criar uma história derivativa para ter uma versão de um animê conhecido com propriedade de autor (como Pat Lee e seu Lodoss, digo, Warlands), ele preferiu seguir as luzes que o inspiraram para contar a SUA própria história. E por isso, foi em frente, com SUAS próprias idéias. E construiu sua própria ponte com o Japão que um dia o inspirou – mas nos seus próprios termos.

E quanto ao futuro? Bom, a ponte existe. E Yeatman-Eiffel já declarou que ela só tende a se ampliar, com novos projetos para longas-metragens e outras séries. No final, o que temos é uma história de sucesso que mal está começando: enquanto várias outras séries, mais conhecidas e benquistas pelos fãs, permanecem restritas ao meio dos mesmos fãs de sempre, Oban já foi exibido, além da França e do próprio Japão, nos Estados Unidos, Espanha, Alemanha, Inglaterra, China, Canadá... e no Brasil, pela Jetix. E só tende a crescer.

Nada mau para um projeto sobre uma menina que não grita palavras mágicas, e que está disposta a se sujar de graxa, como qualquer rapaz.

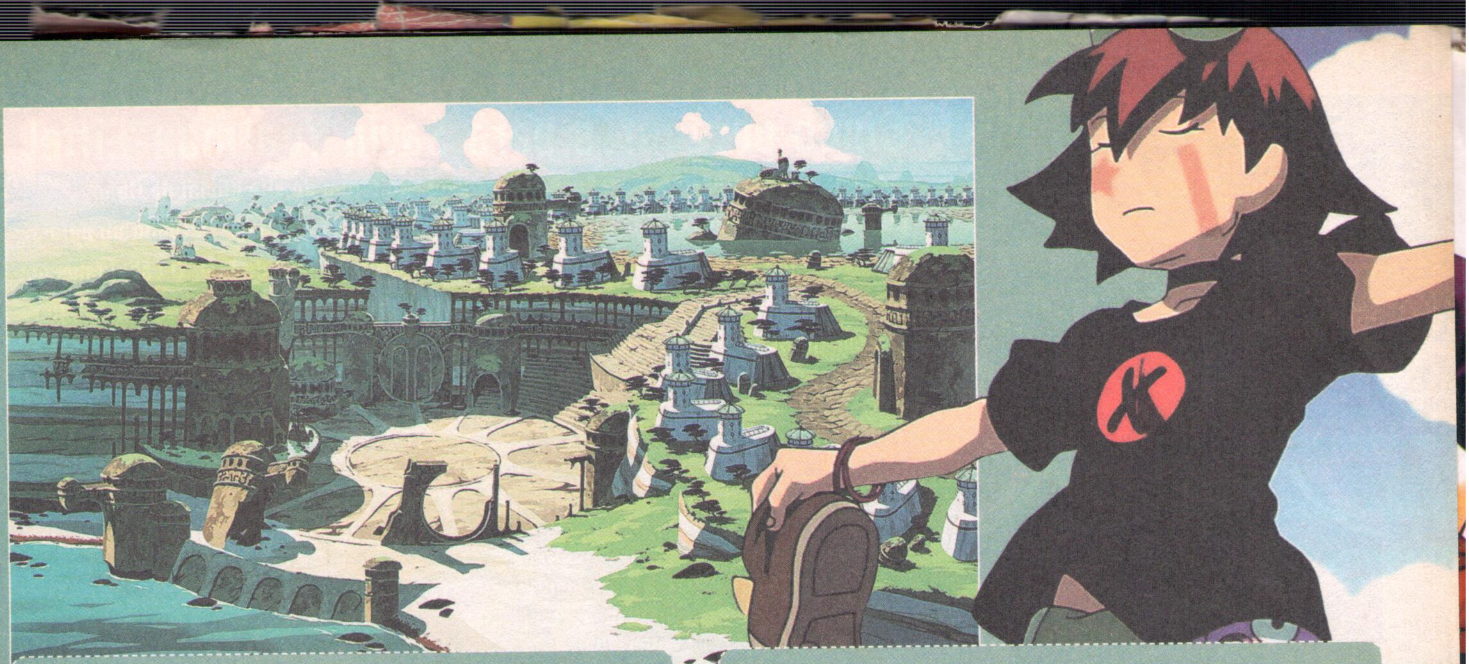


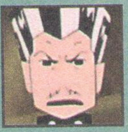
Personagens

Um dos trunfos que garantiu o bom resultado da série foi o fato de que antes de mais nada, Oban é uma série voltada às interações dos personagens entre si; e as corridas, embora sejam importantes, marquem o desenvolvimento desses mesmos personagens e sirvam para avançar a trama, também funcionam como um cenário onde estes desenvolvimentos fazem sentido – elas não são simplesmente "a corrida do dia". Assim, vamos direto a uma rápida apresentação dos personagens, que não são poucos – então, fiquemos com os mais importantes:

1) MOLLY

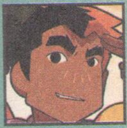
Seu nome verdadeiro é Eva Wei. Segundo as palavras de Savin Yeatman-Eiffel para a Newtype americana de outubro de 2006, ela é "direta e honesta, mesmo que freqüentemente de um modo incontrolável e explosivo. Molly carrega profundas cicatrizes no seu coração, mas de alguma forma procura permanecer uma pessoa agradável. Ela tem seu próprio estilo e não se importa com o que pensam dela. É também alguém que você gostaria de proteger, mas que é orgulhosa demais para pedir isso a alguém. E, ao contrário de minha ex-namorada por dez anos, em quem eu me baseei parcialmente para criá-la, ela nunca deixaria você deprimido." Aqui, vale um adendo: Ela é talvez o maior trunfo da série, o que é raríssimo de se ver em animês quando falamos de protagonistas. Enquanto na maior parte das vezes queremos estrangular o personagem principal (falem a verdade, você nunca sentiu vontade de dar uns tabefes no Gon de Hunter X Hunter para ver se ele aprende a ser homem, na Serena de Sailor Moon para ela deixar de ser chorona, ou no Seiya de CDZ só porque ele existe?), e os animês onde eles estão são carregados nas costas pelos coadjuvantes, Molly é uma criaturinha difícil de não se gostar – mesmo que ela volta e meia tenha seus ataques de aborrescência do tipo "Eu não tô pra ninguém hoje e vou me enfurnar no quarto". Cá entre nós, é bom de se ver em um animê uma garota de quinze anos que age, realmente, como uma garota de quinze anos.





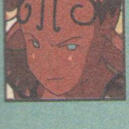
2) DON WEI

Pai de Eva e proprietário da Wei Racing. Com o seu nome, o cabelo em pé que ele tem e o bigode (mas não com seu tipo físico, definitivamente), tenho a desconfiança de que uma das inspirações visuais iniciais pro sujeito foi justamente Don King, o polêmico promotor de eventos de boxe que esteve por trás de gente como Mike Tyson. Mas pra sorte do personagem, ficou só nisso: tendo tido um passado como treinador e uma tragédia que custou a vida de sua esposa, ele enfiou sua filha Eva em um colégio fechado para nunca mais vê-la. Até que a menina fugiu e, sob o nome falso de Molly, se juntou ao time como piloto, a contragosto de Wei – que aparentemente não a reconhece. Wei não gosta muito da idéia de treinar pilotos mulheres porque, afinal de contas, ele perdeu sua esposa dessa forma. De resto, ele é um homem que esconde seus sentimentos com uma máscara de formalidade. E as suas relações com Molly são péssimas.



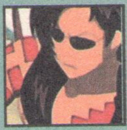
3) JORDAN WILDE

Parceiro de Eva nas competições e artilheiro de sua nave, ele tem dezessete anos e é um excelente atirador. Inicialmente, ele tem uma mera relação protetiva do tipo "irmão-mais-velho" com a moça – mas o andamento da série acaba tornando tudo maior do que isso. Jordan tem uma rixa com o príncipe Aikka, dos Nourasianos – que foram aliados dos Crogs contra a Terra no passado. Ele é também peça-chave para o desfecho final da série.



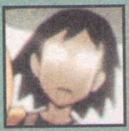
4) PRÍNCIPE AIKKA DE NOURASIA

Príncipe, cavaleiro, arqueiro, artista marcial e piloto de besouro gigante. É essencialmente uma pessoa honrada, mas serve principalmente ao seu papel como príncipe, e tem lealdades duras a seguir. Há algum interesse mútuo entre ele e Molly, mas isso só acerba os rancores mútuos entre ele e Jordan Wilde. Sofre pressões do General Kross, representante dos Crogs, que têm grande interesse no resultado da competição.



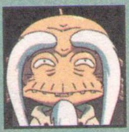
5) RICK THUNDERBOLT

O piloto originalmente escolhido para a missão de representar a Terra na grande corrida – até que, logo no começo da série, é seriamente ferido, sendo substituído por Molly na função. Impossibilitado em definitivo de voltar às pistas graças às seqüelas de seus ferimentos, acaba se tornando o treinador da protagonista quando o abismo entre Don Wei e a filha que ele nem desconfia que está sob seu teto começa a se voltar justamente contra os resultados na competição. E não demora muito para ele entender tudo o que está acontecendo.



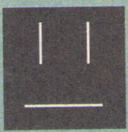
6) KOJI

Forma dupla com Stan e é um dos mecânicos que trabalha para Wei. Koji é o calmo da dupla, mas dono de pensamento rápido; e Stan, o mais temperamental, que não se importa de dizer o que pensa, principalmente quando a segurança da equipe está em jogo.



7) SATIS

Servo do Avatar, que recebe todos os finalistas em Oban – e que volta e meia aparece para Molly quando as coisas parecem estar dando errado. Se Jordan é peça-chave para o desfecho da história, Satis é a peça-chave por trás de toda a história em si. Também aparece sob o constrangedor "disfarce" do Super-Corredor, que está longe de ser a piada que parece.

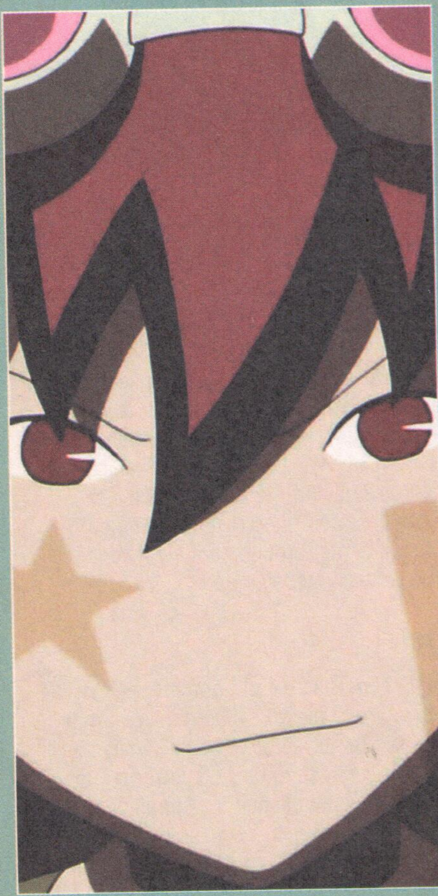


8) KANALETTO

O grande vilão da série. Inicialmente aparecendo apenas como uma sombra de olhos vermelhos, suas intenções são desconhecidas, mas o fato é que falar demais sobre ele é fazer um spoiler imenso sobre o que está por trás da corrida de Oban. Usa os personagens como peões, mesmo os que nem sabem de sua existência ou presença – e foi justamente um desses seus atos por trás das cortinas que leva ele e Molly a uma rota de colisão mais grave do que se possa imaginar... ➤

Cinco perguntas para Savin Yeatman-Eiffel

Yeatman-Eiffel parece ser uma pessoa acessível. No fórum do site oficial de Oban, (http://obanstarracers.com/forum/index.php), alguns membros ativos se reuniram para fazer cinco perguntas ao criador da série. No meio de bobagens do tipo "O cabelo dos personagens é pintado?", se salvaram algumas perguntas interessantes... e Yeatman-Eiffel respondeu! Sendo assim, passamos a bola para os membros do fórum e, claro, para as palavras do criador da série...



1) Como você conseguiu aparecer com todos esses diferentes personagens, diferentes criaturas?

Simples: Seis anos de trabalho. Soa como se fosse muita coisa, mas isso me deu, e ao resto do time, o tempo para tentar coisas diferentes e mudá-las se eles não se sentissem confortáveis com o resultado a médio prazo. Tomaria tempo demais para descrever todos os vários estágios que o projeto passou até chegar aqui (Oban Racers / Molly Star-Racer e finalmente Oban Star-Racers), mas agora estamos trabalhando em um artbook e isso me deu a chance de adicionar ao menos alguns aspectos desse processo em detalhes.

2) Como foi trabalhar com o elenco da dublagem em inglês de Oban?

Tive grandes momentos trabalhando com eles (em Vancouver). É um bando de gente talentosa e tivemos tempo para fazer o trabalho direito, o que espero que seja visível no trabalho final. É claro, eu provavelmente gostei mais ainda de trabalhar na dublagem original francesa (N. do R.: Ele a dirigiu pessoalmente e escolheu o elenco), à medida que ela foi a primeira versão a ser usada como referência para as dublagens posteriores, e também porque escolhi trabalhar com novos talentos que haviam feito poucos trabalhos de dublagem anteriormente (como Gabrielle Jeru, a voz francesa de Molly). Procurei fazer tudo de forma um pouco diferente, como foi o costume neste projeto, e eu encontrei justamente o tipo de energia e excitação que eu buscava nesse novo elenco.

3) Se você pudesse ser um dos personagens de Oban, qual seria?

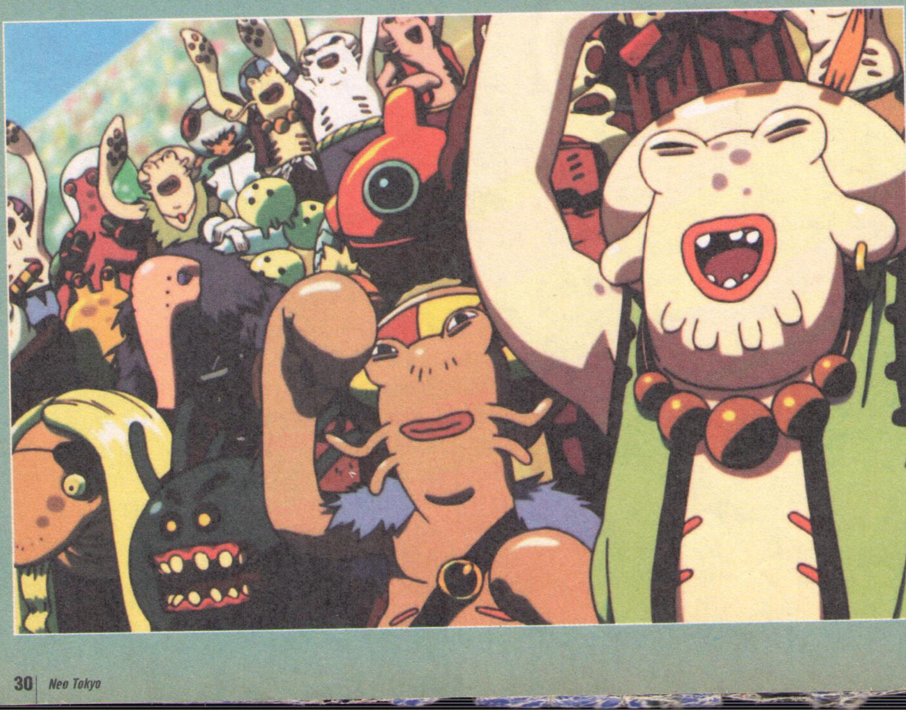
Esta é uma questão divertida – e bem difícil de responder... acho que pus um pouco de mim em todos os personagens, então seria bem difícil escolher apenas um. E se não estou completamente certo de que eu escolheria ser Molly, ela certamente é o personagem que eu mais gostaria de encontrar na vida real e chamar de amigo (e meio que encontrei uma vez, mas isso é outra história...).

4) Você acha que haverão novas séries?

Embora já tenha alguns bons anos da minha vida em Oban, continuo muito apaixonado por estes personagens. Então, é bem possível que eu vá estender minha jornada neste mundo misterioso por um pouco mais de tempo... mas não importa o que eu decida, uma coisa é certa: uma nova série de Oban seria bem diferente desta. Eu não poderia me repetir, especialmente explorando os elementos de corrida, que na minha opinião levamos até o limite nestes dois primeiros ciclos (N. do R.: A história é dividida internamente em dois ciclos, o Ciclo de Alwas e o Ciclo de Oban – respectivamente a primeira e segunda metades da série. Esta divisão está sendo usada para o lançamento dos boxes em DVD na França).

5) Qual a sua opinião sobre fanfiction (ficção escrita por fãs)?

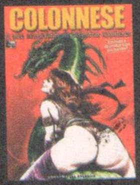
Acho que fanfiction é um modo maravilhoso para que os fãs tenham uma relação criativa com as séries que eles apreciam. Espero ler algumas de suas histórias neste fórum no futuro! ■NT



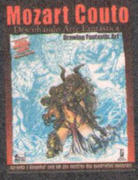
NÃO FIQUE DE BRAÇOS CRUZADOS!

DESENHOS & ROTEIROS

Guia Oficial DC Comics
Desenhos e Roteiros
Denny O'Neil e Klaus Janson
Caixa com dois livros
R$ 139,00

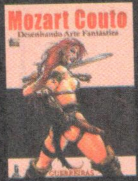


Colonnese
A Arte Exuberante de Desenhar Mulheres
R$ 16,90



Mozart Couto

Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Vol. 1
R$ 16,90

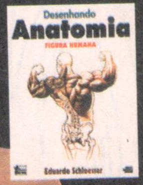


Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica

Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Vol. 2
R$ 16,90

Rodolfo
ZALLA

O Desenho Magnífico de Rodolfo Zalla
R$ 16,90



Desenhando
Anatomia
FIGURA HUMANA
Eduardo Schloesser

Desenhando Anatomia
por Eduardo Schloesser
R$ 16,90

Com os livros de pintura e desenho da Comix Book Shop você não tem mais motivos para deixar de mostrar todo o seu talento.

COMIX
BOOK SHOP

COMIX BOOK SHOP
Al. Jaú, 1998 - São Paulo/SP
Fone: (11) 3083-2142
www.comix.com.br

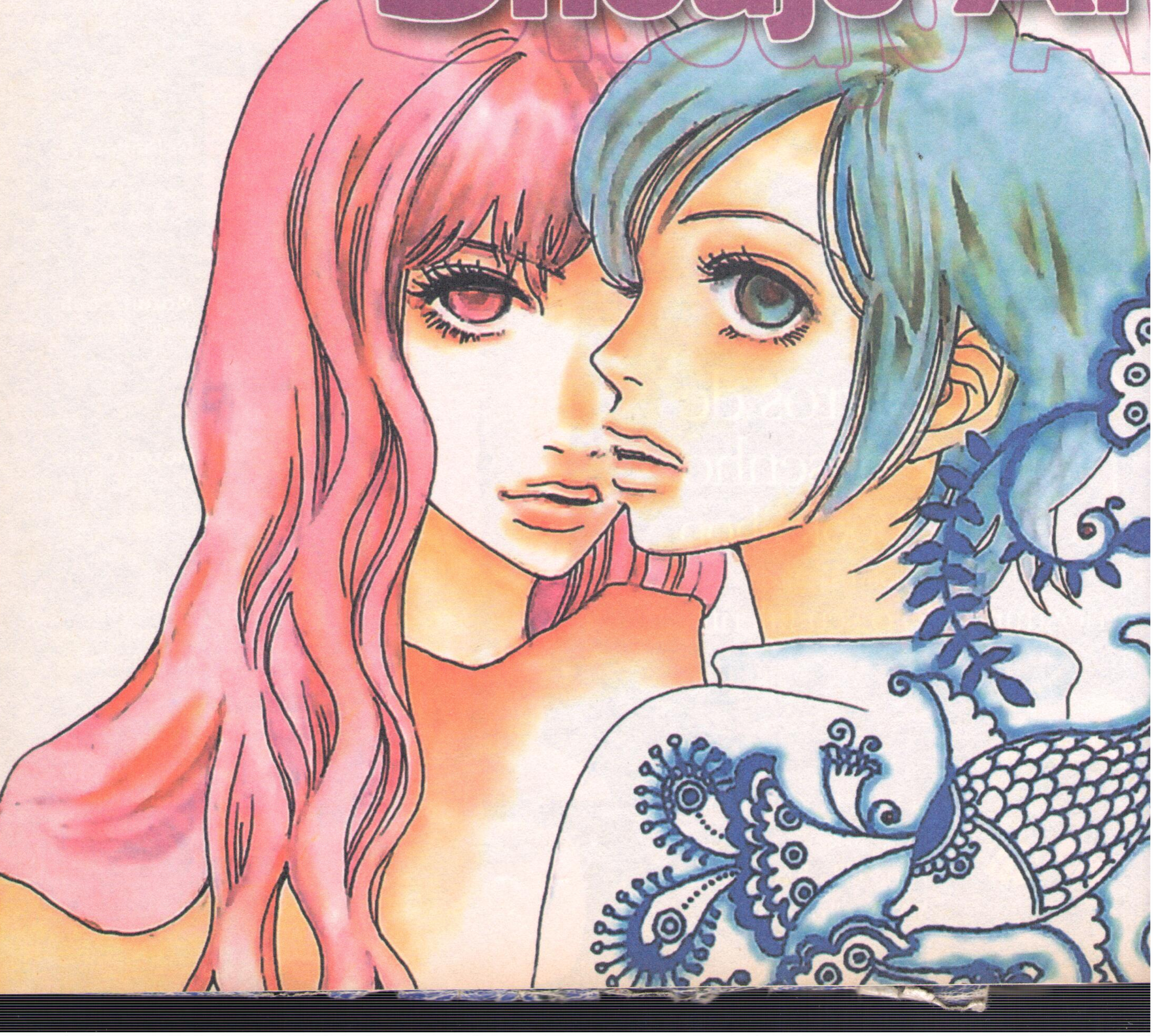
Yuri & Shoujo-Ai

Como os mangás femininos tratam a questão

Depois que escrevi a matéria sobre yaoi, vi que muita gente estava cobrando uma matéria sobre yuri. Não se trata de discriminação, simplesmente o público fã de yaoi parece ser muito maior ou pelo menos mais organizado. Há mais pedidos de matérias sobre mangás e animês yaoi, o que não quer dizer que não exista espaço para falar de yuri. E também há um outro ponto que devemos pesar, enquanto o yaoi é fenômeno dos shoujo mangá, quando se fala em yuri a coisa transborda.

É possível encontrar material para ambos os sexos. Até porque lesbianismo ou pseudolesbianismo, é um dos fetiches mais explorados dentro da pornografia e materiais eróticos para o público masculino. Como minha especialidade é shoujo, deixo a missão de fazer uma matéria sobre conteúdo yuri nos shounen, seinen e hentai, para meus colegas que conhecem do assunto. Melhor definir bem as coisas do que falar bobagem e ofender a inteligência de vocês, não é mesmo?

Ficarei somente com shoujo e josei aqui, e falarei muito pouco de material que não se classifique dentro desses rótulos.



Yuri é tão comum quanto yaoi? Sim, talvez até mais!

No Japão "as meninas que amam meninas" são muito freqüentes tanto nos animês quanto nos mangás. Como a questão não está restrita ao shoujo, poderíamos dizer que seja mais comum até do que as situações yaoi. E ocorrem em materiais para um público muito jovem chegando até mangás mais maduros. Estamos incluindo aqui desde as sugestões inocentes que deixam muito para a imaginação dos fãs, como no caso da série Noir ou em material CLAMP do tipo Sakura Card Captors, quanto em casos nos quais as personagens realmente se expõem, como no caso da Sei (Rosa Gigantea) de Maria-sama ga Miteru. Em contrapartida, quando é o erotismo voyeur que está em jogo, a questão é amplamente contemplada nos matérias para rapazes em animês e mangás mainstream, como Love Hina, El Hazard e outros.

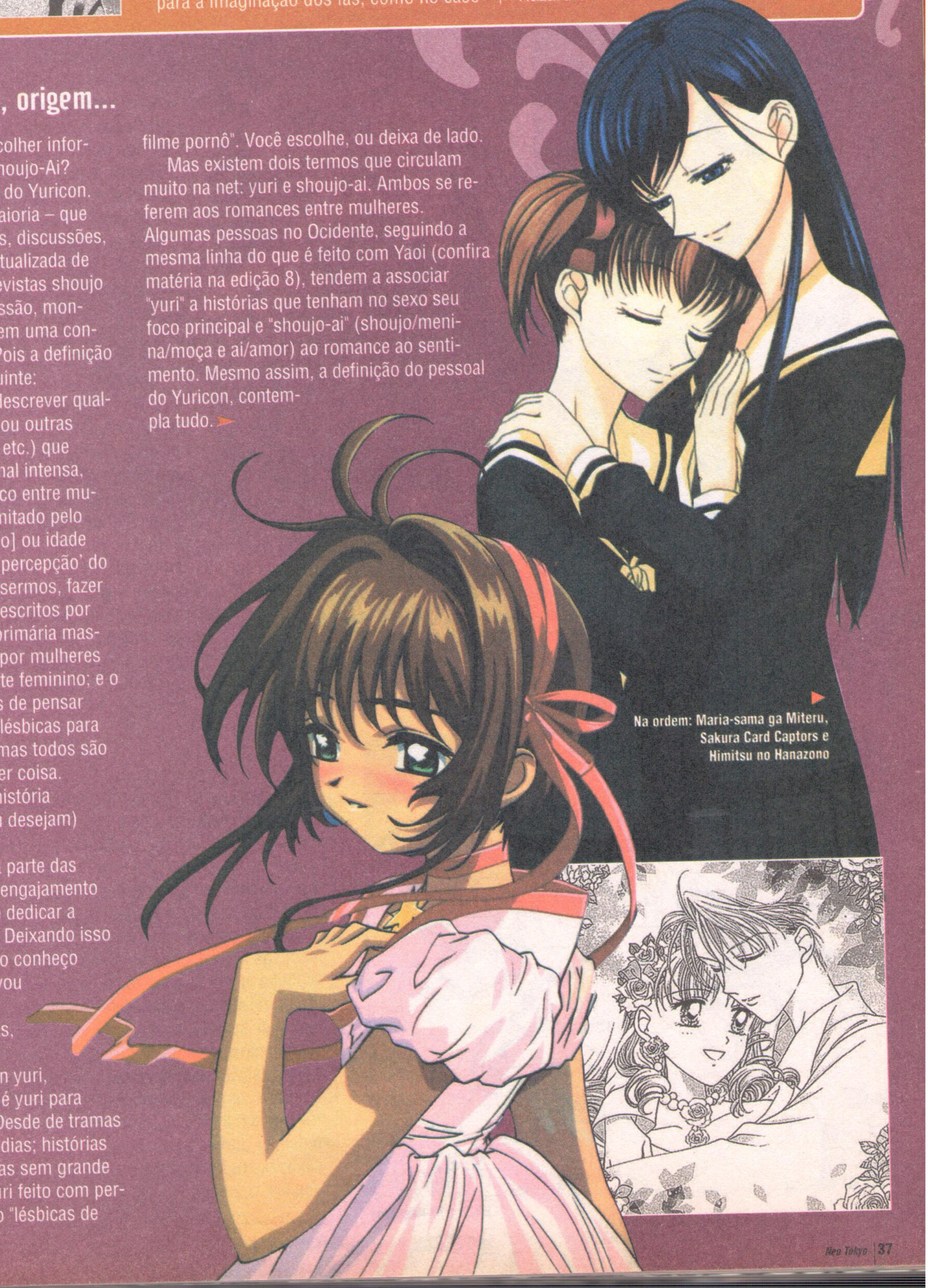
Termos, terminologia, origem...

Qual é o melhor lugar para colher informações sobre o que é Yuri e Shoujo-Ai? Para mim, com certeza é o site do Yuricon. As garotas – sim, elas são a maioria – que mantêm o site oferecem artigos, discussões, uma lista (quase) completa e atualizada de tudo do gênero que saiu nas revistas shoujo e josei, tem uma lista de discussão, montaram uma editora e organizarem uma convenção nos EUA. Pouco, né? Pois a definição que elas dão para yuri é a seguinte:

"Yuri pode ser usado para descrever qualquer série de animê e mangá (ou outras coisas como fanfiction, filmes etc.) que mostram uma ligação emocional intensa, amor romântico ou desejo físico entre mulheres. Yuri não é um estilo limitado pelo gênero [masculino ou feminino] ou idade dos consumidores, mas pela 'percepção' do público. Nós podemos, se quisermos, fazer distinção entre shonen yuri – escritos por homens para uma audiência primária masculina; shoujo yuri – escritos por mulheres para um público primeiramente feminino; e o que nós do Yuricon gostamos de pensar como yuri puro – escrito por lésbicas para uma audiência de lésbicas... mas todos são yuri, independente de qualquer coisa. Resumindo, yuri é qualquer história com mulheres que amam (ou desejam) outras mulheres."

Não preciso dizer que boa parte das meninas do Yuricon tem um engajamento político e de identidade ao se dedicar a informar sobre material yuri. Deixando isso de lado e ressaltando que não conheço nenhum yuri 'puro' (*e não vou me meter a descobrir qual a orientação sexual das autoras, OK?*), a definição é válida e pertinente. Há muitos shonen yuri, muitos shoujo yuri, ou seja, é yuri para todos os gostos possíveis. Desde de tramas inocentes, até grandes tragédias; histórias com meninas bonitinhas, mas sem grande apelo sexual, até material yuri feito com personagens peitudas, no estilo "lésbicas de filme pornô". Você escolhe, ou deixa de lado.

Mas existem dois termos que circulam muito na net: yuri e shoujo-ai. Ambos se referem aos romances entre mulheres. Algumas pessoas no Ocidente, seguindo a mesma linha do que é feito com Yaoi (confira matéria na edição 8), tendem a associar "yuri" a histórias que tenham no sexo seu foco principal e "shoujo-ai" (shoujo/menina/moça e ai/amor) ao romance ao sentimento. Mesmo assim, a definição do pessoal do Yuricon, contempla tudo. ►



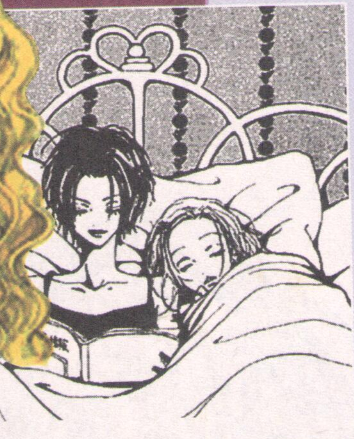
Na ordem: Maria-sama ga Miteru, Sakura Card Captors e Himitsu no Hanazono

Além disso, existe uma outra questão que deve ser tratada, o chamado akogare (adoração). Não raro, temos situações em que uma personagem se distingue por alguma coisa e desperta adoração em outra. Isso é comum em material rotulado de shoujo-ai, como Utena, Maria-sama ou mesmo Card Captor Sakura, mas também está presente em séries como Anatolia Story. A veneração, admiração e mesmo submissão aos superiores é traço da cultura japonesa e no caso do material shoujo a linha que separa adoração e amor ou paixão é bem tênue. O akogare se faz muito presente na relação senpai/kouhai, isto é, entre o mais antigo ou veterano em uma organização ou escola e o menos graduado ou mais jovem.

Valeria, então, chamar material hentai de yuri por conter situações de sexo entre mulheres? Algumas até com muita violência implícita ou explícita. Acredito que não. Simplesmente porque qualquer cena de sexo entre mulheres, que pode terminar com um homem no meio, tem como objetivo a satisfação do consumidor masculino heterossexual. É "lesbianismo fake" e está no mesmo nível dos filmes pornográficos ocidentais. Como sempre, deixo claro que é minha posição, cabe ao leitor ou leitora tomar a sua.

Kaguya Hime

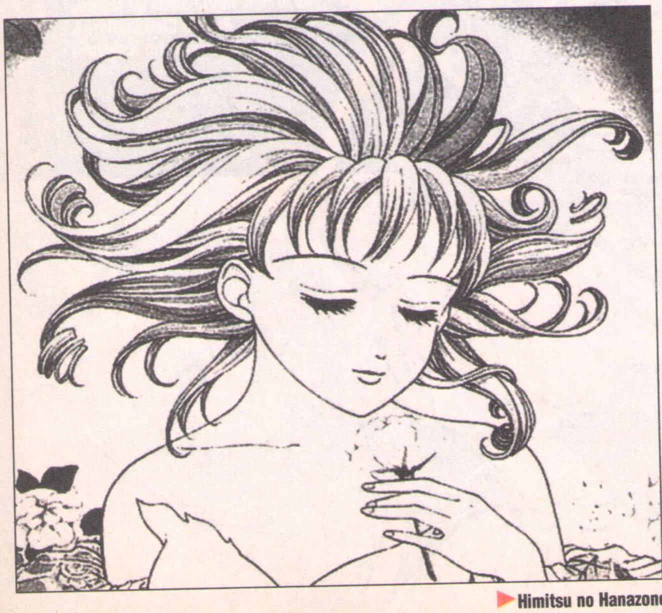
Maria-sama ga Miteru


Nana

Origem do termo...

"Yuri" em japonês quer dizer lírio e passou a estar associado na cultura dos animês e mangás ao lesbianismo ou amor entre as mulheres. Tendo visto muitos shoujo com situações yuri, não concordo que esse tipo de flor esteja sempre presente quando existe o romance, ou sugestão de romance, entre mulheres. Tenho mangás onde o lírio nem é representado, aparecem outras flores. De qualquer forma, o termo yuri está associado ao mundo das lesbianas, reais ou imaginárias, faz muito tempo, e ficou consagrado quando um redator de uma revista gay dos anos 70 denominou as lesbianas japonesas de "yurizoku" (tribo do lírio), enquanto os homens gays pertenceriam à "barazoku" (tribo da rosa).

De qualquer forma, o termo só serve para dar nome a uma prática social bem compreensível. Afinal, refere-se em uma sociedade como a japonesa, onde durante muito tempo os papéis masculino e feminino foram rigidamente estabelecidos. Dessa forma, em um mundo no qual o universo de homens e mulheres pouco se tocava, surgiu uma cultura tipicamente feminina, onde as amizades entre as mulheres poderiam ser intensas e extremadas. E que ninguém pense que estou falando só de sexo aqui, mas de coisas muito mais profundas e intensas. Foi esta mesma cultura que possibilitou a criação de todo um mercado de quadrinhos dominados por mulheres e voltados para um público de meninas, moças e mulheres.


Himitsu no Hanazono

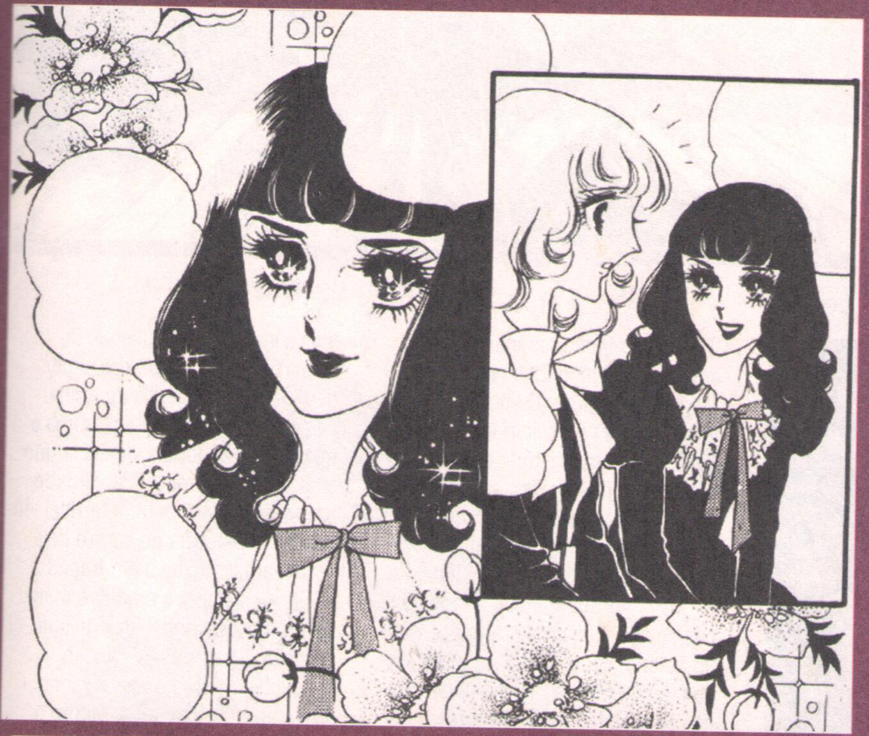
A criadora?

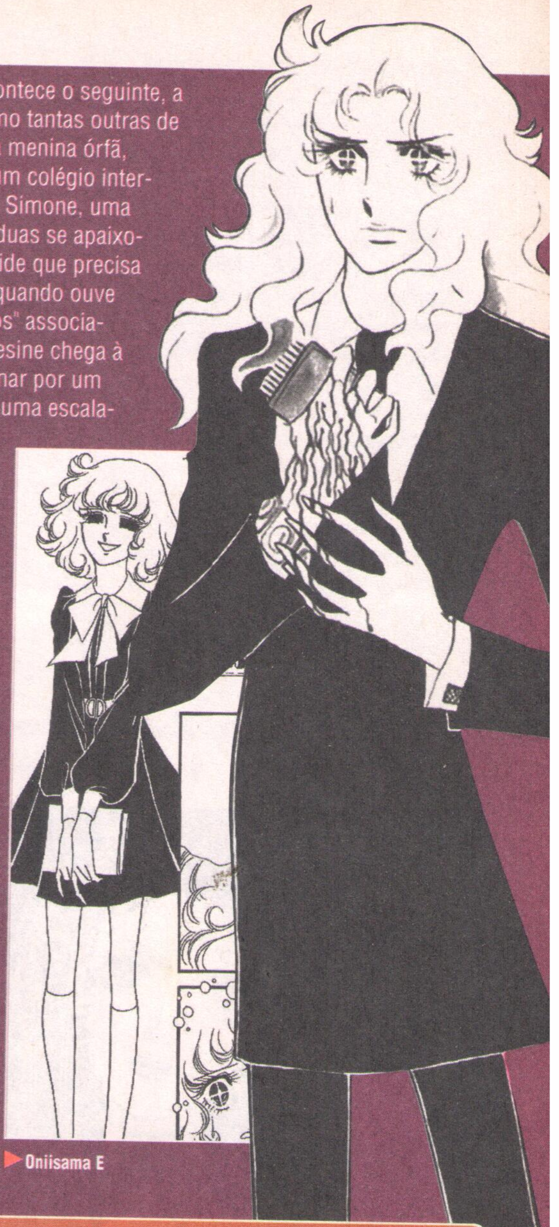
A grande pioneira na representação dos relacionamentos entre mulheres no Japão, muito antes do boom do mangá, foi Yoshiya Nobuko (1896-1973), autora das chamadas "Hana Monogatari" (Lendas das Flores). Ela escrevia contos e romances que apareciam em publicações femininas e que geralmente mostravam adolescentes estudando em colégios internos femininos. Esses colégios ocidentalizados lembravam muito as escolas como as de Maria-sama ga Miteru, por isso mesmo, há quem defenda que Yoshiya Nobuko ajudou a construir a estética do shoujo mangá.

Os relacionamentos afetivos (afetivo aqui não significa obrigatoriamente sexual), as amizades e o processo de amadurecimento das meninas e como se tornavam (eram construídas como) mulheres estavam em discussão. Infelizmente, não há publicações das histórias de Yoshiya Nobuko em nossa língua e creio que nem mesmo em inglês. A autora ficou marcada depois da guerra por defender que os japoneses deveriam resistir à ocupação americana, assim foi posta em ostracismo e muita gente sequer sabe que ela existe.

Os Anos 70/1 – Um Início Tímido

Os relacionamentos amorosos entre meninas nos shoujo mangá estão presentes desde pelo menos os anos 70. O pioneiro nesta área foi o mangá Shiroi Heya no Futari (1971) de Ryohko Yamagishi, uma das grandes mangakás de sua geração e admirada até hoje. Como li esta obra, um one shot, devo ser franca, vale como marco histórico, vale pela coragem, mas de resto é um empreendimento bem pueril. Em Shiroi Heya no Futari o traço de Yamagishi é de iniciante, duro até. Já a trama é esquemática e carece de profundidade. Temos personagens estereotipadas – uma loura e inocente, a outra morena e rebelde – fora um óbvio desfecho trágico, aliás, esta é a marca do período. Em linhas gerais acontece o seguinte, a história se passa na Europa, como tantas outras de sua época, a protagonista é uma menina órfã, Resine, que decide estudar em um colégio interno. Lá, ela dividirá o quarto com Simone, uma tomboy agressiva e rebelde. As duas se apaixonam, mas a inocente Resine decide que precisa romper a amizade com Simone quando ouve cochichos sobre a "Ilha de Lesbos" associados a seu nome e o da amiga. Resine chega à conclusão que precisa se apaixonar por um rapaz, empurrando Simone para uma escalada autodestrutiva...





Oniisama E

Os Anos 70/2 – Ryoko Ikeda dá o tom

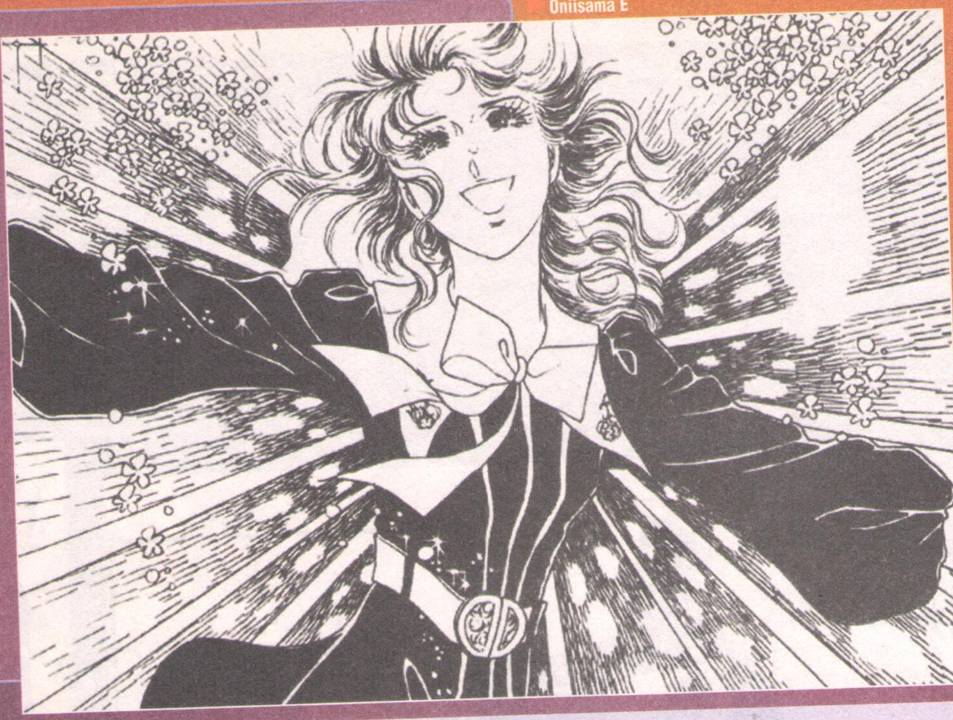
Mesmo que timidamente, autoras como Ryoko Ikeda ajudaram a construir esse universo. A Rosa de Versalhes (1972) que é cronologicamente posterior a Shiroi no Heya no Futari, foi de certa forma fundamental para isso. Esqueçam o animê, ao qual muita gente teve acesso, e pensem que estou falando do mangá, não da releitura masculina feita por Osamu Dezaki. Fora que no mangá há humor, enquanto o animê é denso.

Um dos momentos de "humor" é exatamente uma seqüência yuri. O pai de Oscar quer que ela se case e organiza um baile para que ela seja exibida. A moça vai vestida com suas roupas masculinas, dança com todas as moças, algumas carregando placas dizendo "Oscar-sama é nossa!", flerta com elas. Já no animê, Oscar chega de mau humor, diz que não quer casar e vai embora. Adeus, momento yuri!

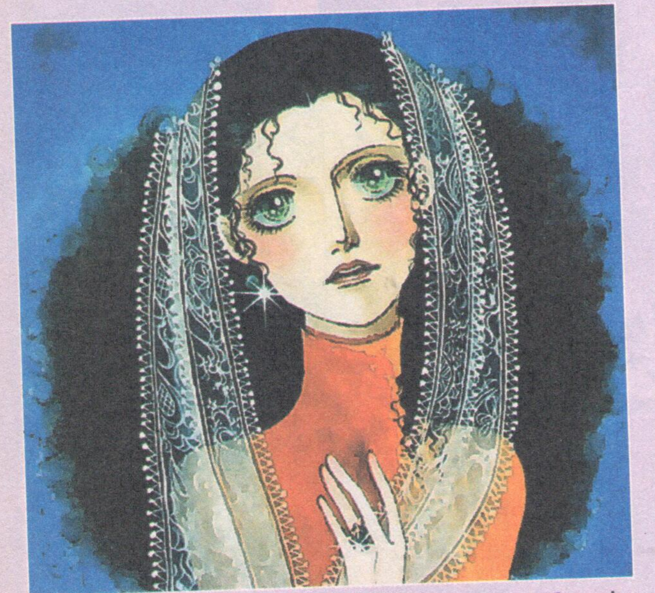
Em a Rosa de Versalhes, a heroína, criada como um rapaz, mas consciente de ser uma mulher, é absolutamente heterossexual, mas sua proximidade com outras moças era muito grande e o amor que elas lhe devotavam mais que evidente; por exemplo, as irmãs Charlotte e Rosalie vêem em Oscar o "príncipe encantado" ideal. Ryoko Ikeda não vai além, mas em uma cena tocante – exclusiva do mangá com quase 99% de certeza – Oscar lamenta não ser um homem para poder amar Rosalie que a ama com tanta devoção. Hetero, sim, mas não indiferente e com muito mais consistência do que o pueril Shiroi no Heya no Futari.

Se em seu grande clássico Ikeda não desenvolveu a questão, cortando qualquer possibilidade de relacionamento homossexual, o mesmo não acontecerá em suas obras seguintes. Em Oniisama E (1974) a autora questiona novamente os papéis de gênero e retrata com muita ternura o romance entre duas adolescentes em uma escola feminina de elite. É neste novo ambiente que o amor de Nanaka por Rei ou Saint Just, como a moça é chamada, floresce, no entanto, o clima geral é pesado. Há angústia, perfídia, adultério, incesto, uso de drogas e, claro, tragédias. Sim, desse jeito mesmo, bem no plural! O mangá é comovente e o animê, feito quase 20 anos depois, uma obra de arte. Só que assim como em a Rosa de Versalhes, Osamu Desaki (ele outra vez), faz uma releitura de Ikeda. Como o animê é mais acessível, aviso à vocês que no mangá câncer não é curado com maternidade e homossexualidade feminina com namorado. Não é culpa de Ikeda! ➤

Ikeda também escreveu uma das primeiras histórias adultas sobre a questão. No seu mangá intitulado Claudine (1978), a autora mostra o drama de uma pessoa que se sente "um homem preso no corpo de uma mulher". Hoje, Claudine seria considerada como transexual muito mais do que lésbica. A história é muito delicada, mas carregada de tons cinzentos. O pai de Claudine, grande responsável pela criação masculina que a moça recebeu, mantém casos com "meninos e meninas" e acaba atraindo a tragédia para a família. Já Claudine luta para ter uma identidade masculina e conseguir ser amada... Só que todos os seus romances são frustrados enquanto ela rejeita o afeto que sua melhor amiga está disposta a oferecer. Não preciso nem dizer que a coisa termina mal?


Oniisama E

Os Anos 70/3 – Um pouco de terror


Maya's Funeral Procession

Um dos melhores mangás yuri dos anos 70, na minha opinião, é Maya no Souretsu (O Funeral de Maya – 1972) de Yukari Ichijou. Trata-se de uma história de terror gótica com muitos assassinatos e vingança, com um roteiro, um pouco ingênuo, verdade, que parece feito sob medida para virar filme.

Maya no Souretsu também é um one shot, assim como Shiroi Heya no Futari e conta a história de Reina que durante as férias de sua família no campo conhece a misteriosa Maya e se apaixona por ela. Reina tem um casamento arranjado pela família com um bom moço bonitinho, mas é por Maya que seu coração começa a bater de verdade. Enquanto o tempo passa, várias pessoas da família de Reina e próximas a ela são assassinadas de forma brutal. Maya parece saber demais sobre a família de Reina, coisas que a menina nem sonha e que justificam toda a violência que explode ao seu redor. Na verdade, tudo tem a ver com uma terrível vingança e Maya está no centro dela. Terminamos de novo em tragédia...

Yukari Ichijou é uma das mangakás mais reconhecidas de sua geração e a favorita de Naoko Takeuchi, autora de Sailor Moon. Maya no Souretsu foi somente o seu primeiro mangá yuri, mas a autora tem uma produção das mais variadas e desconhecidas no Ocidente. Ano passado, ela esteve em evidência graças aos doramas, mas animê em cima de suas séries, nenhum.

Depois dos Anos 70: Menos tragédia e um pouco de felicidade

Ainda que a tragédia continuasse a rondar os casais yuri, a coisa começou a se tornar mais solar nos últimos 30 anos. Temos muitas histórias mal resolvidas, mas o fato é que as histórias com conteúdo shoujo-ai ou yuri não precisam mais ter um final infeliz ou serem marcadas pela tragédia.

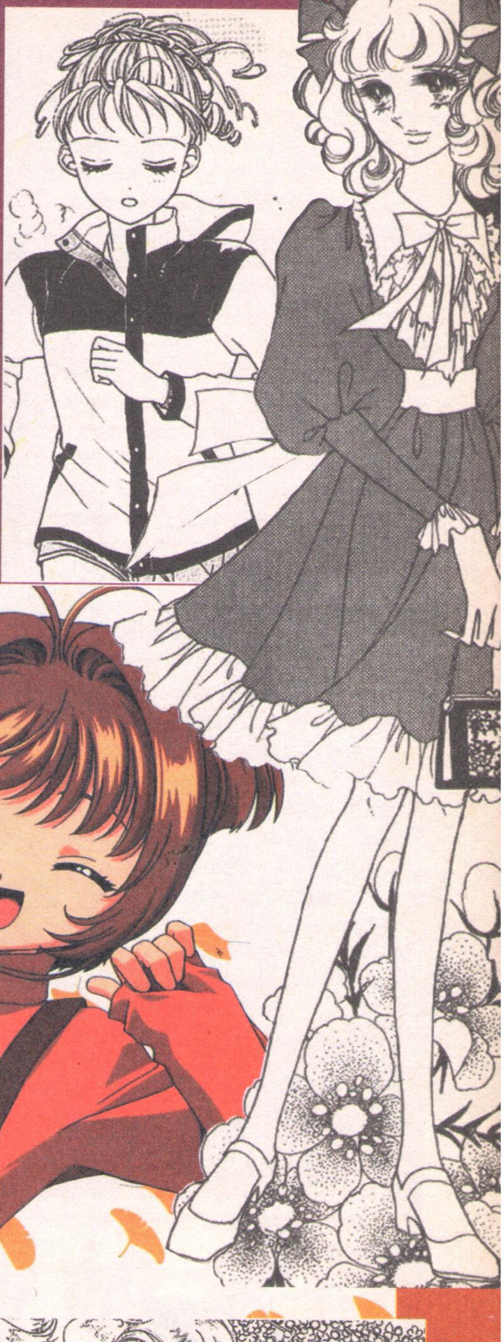
Acredito que a grande virada se deu com Paros no Ken (1987), que pode ser visto como uma releitura da Rosa de Versalhes. Paros no Ken é baseada no primeiro de uma série de romances escritos por Kaoru Kurimoto, especializada em histórias de fantasia e terror. Já a quadrinização ficou por conta de Yumiko Igarashi, desenhista conhecida mundialmente por Candy Candy.

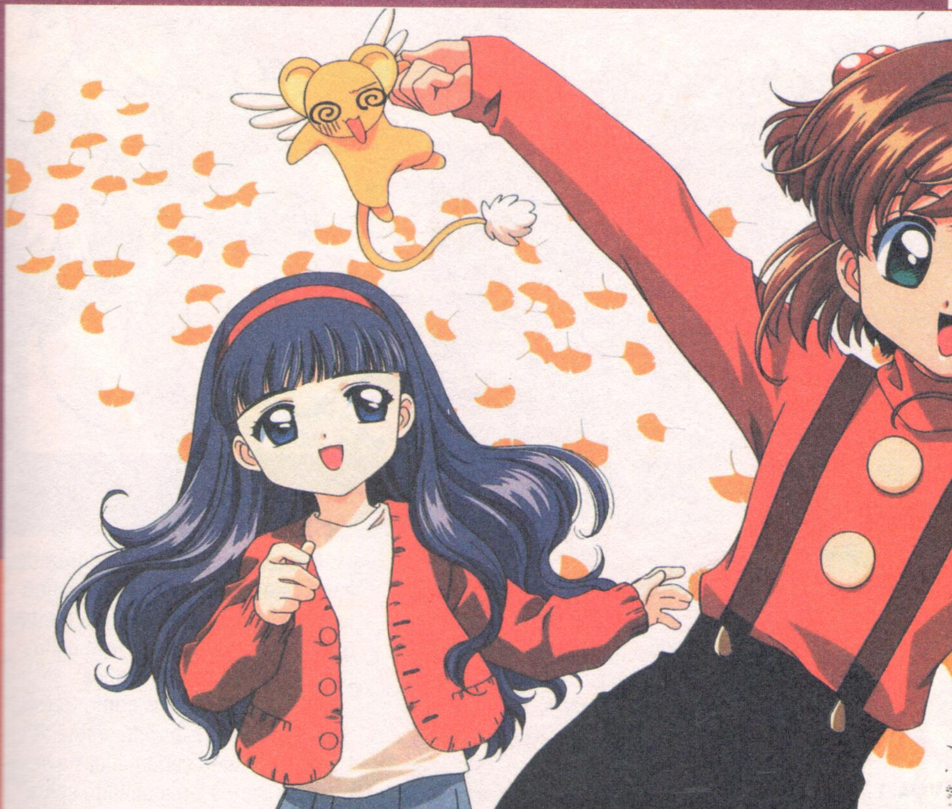
A história se passa no Reino de Paros, em uma suposta Grécia medieval (existe efetivamente uma ilha de Paros por lá). A herdeira, Hermínia, prefere se vestir com roupas masculinas e é o melhor espadachim do Reino. Ela tem um fiel companheiro, Yurius, que é profundamente apaixonado por ela e a segue como uma sombra. Pressionada para se casar, tendo seu reino ameaçado por inimigos, ela se apaixona por Fiona, uma jovem camponesa órfã. Aqui não somos enganados, Fiona sabe que Hermínia é uma mulher desde o início, as duas se amam, as duas lutam contra tudo e contra todos para ficarem juntas, Yurius se sacrifica pela princesa, mas não tem jeito... É uma obra realmente corajosa e dessa vez não temos uma heroína se lamentando, ela vai em busca do que quer. A história termina em aberto, nós é que decidimos o final.

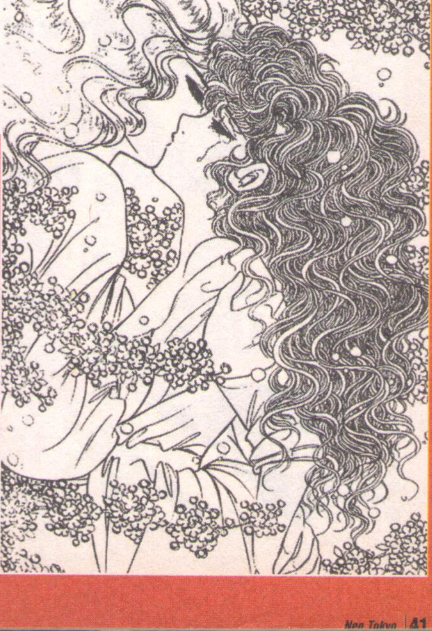
A partir daí as obras yuri ou com algum conteúdo yuri se multiplicam e não tem limites de faixa etária. Afinal, qual o casal de lésbicas mais conhecido dos mangás e animês? Michiru/Netuno e Haruka/Urano de Sailor Moon (1992), mangá publicado na revista Nakayoshi que é para meninas de 9 a 13 anos. Aliás, o casal yaoi foi invenção do animê que é de novo uma releitura masculina do original.

Outro mangá yuri que saiu em uma revista para a mesma faixa etária, a Ribon, é Himitsu no Hanazono (O Jardim Secreto – 1999) de Fuji Mihona, autora do bem mais famoso Super Gals! Kotobuki Ran. Trata-se de um one shot no qual Misono, uma menina que sofre uma imensa pressão da mãe para se tornar uma grande atleta, conhece o rapaz ideal e se apaixona... Só que ele é ela. A menina, no entanto, não se importa e, claro, não posso comentar muito mais sem dar imensos spoilers. Um bom mangá, muito sensível, mas que no início recorre ao mal entendido para se sustentar.

Poderíamos engrossar a lista comentando Card Captor Sakura (1996) e o akogare de Tomoyo pela protagonista. É outro mangá que saiu na Nakayoshi. Aliás, muita gente só lembra da CLAMP para falar de sugestões yaoi, mas as meninas são igualmente generosas quando o assunto é yuri/shoujo-ai. Querem um exemplo? Em X (1992), Tooru e Saya eram amantes e uma se sacrifica pela outra. Ambas são casadas, ambas têm filhos, mas o amor verdadeiro é compartilhado entre elas. É uma radicalização da paixão da mãe de Tomoyo pela de Sakura, afinal, Card Captor Sakura precisava ser light, coisa que X está longe de ser.







Cenas de: Himitsu no Hanazono, Oniisama E, Card Captor Sakura e Paros no Ken

Outras autoras que fazem yuri mangá de verdade em revistas mainstream são Reiko Momochi de Confidential Confessions (vol. 4 tem uma história yuri, aliás), Érika Sakurazawa e Nanae Haruno (Pieta e Double House). Outras, como a CLAMP, Chiho Saito (Shoujo Kakumei Utena) e Naoko Takeuchi fazem visitas. E o grande hit é com certeza Maria-sama Ga Miteru com seus livros, mangá na Margaret e animê com três temporadas.

De forma explícita, ou não, apresentado como uma amizade mais intensa ou envolvendo sexo, visto como rito de passagem, tendo final feliz ou trágico, os relacionamentos entre mulheres estão sempre presentes dentro do shoujo mangá. Agora, quando o assunto é animê shoujo a coisa vem sempre um pouco velada ou não vem, já que boa parte dos mangás com essa temática não são animados. Claro que não existe regra nesse sentido e os anos 90 tiveram como mostra o Shoujo Kakumei Utena, principalmente o movie, e Sailor Moon. ➤

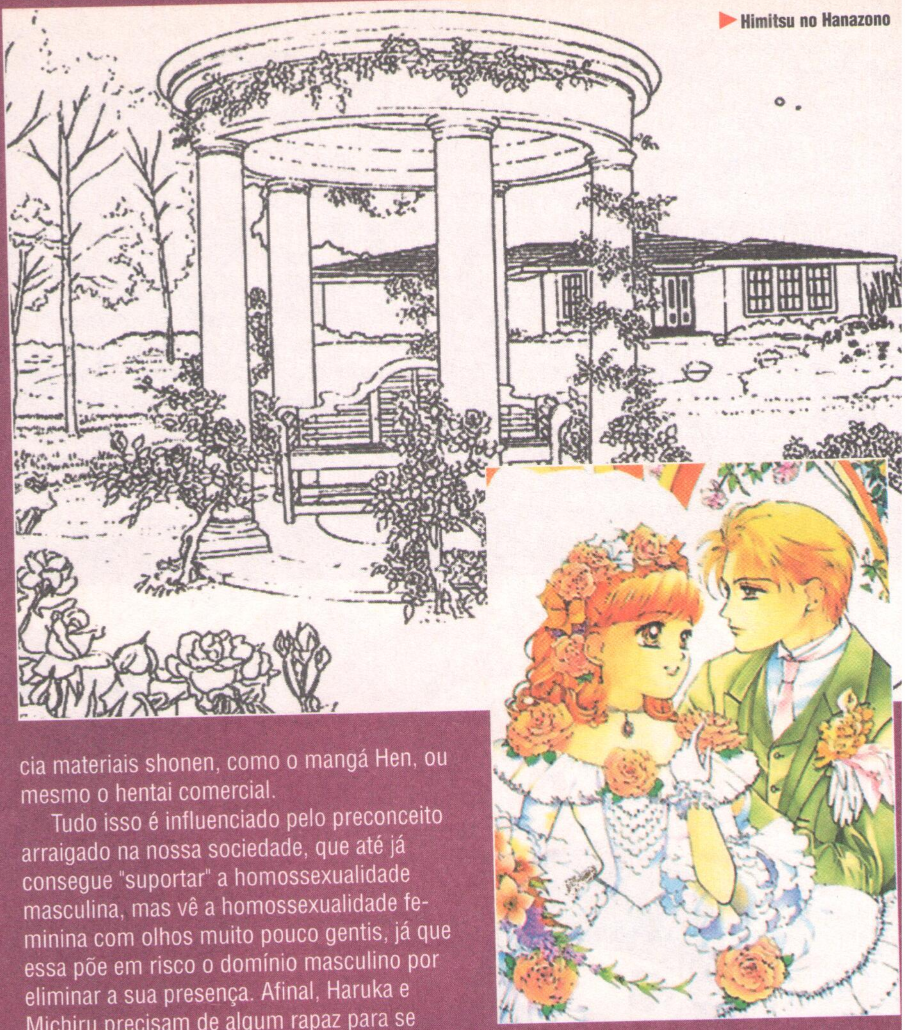
Preconceito

Entre as fãs de shoujo, tenho percebido uma explícita preferência pelo yaoi. Em alguns casos, a resistência ao yuri/shoujo-ai é imediata e não raramente a gente ouve um "Não curto essas coisas entre mulheres, não." Costumo emprestar meus mangás para algumas alunas que lêem inglês – os meninos raramente me pedem – uma delas, que nunca tinha recusado nada, rejeitou Utena com esse argumento. Não houve argumento, ela nem quis olhar.

Nota-se que para muitas fãs, existe a idéia de que o yaoi não ameaça sua identidade heterossexual, enquanto o yuri e o shoujo-ai, sim. Afinal, não dá para desmentir o fato de que nos mangás e animês está realmente ocorrendo um romance lesbiano. É como o processo de rejeição de alguns rapazes pelo yaoi. Ele se faz em bases semelhantes. Você esquece a história, as boas personagens e pensa "no que os outros (ou você mesmo) irá pensar". Outro problema é o desconhecimento. Muita gente só consegue identificar a produção yuri com o hentai, já que esse material se encontra com muita facilidade na net.

Um fenômeno associado a isso tudo é a apropriação das personagens de shoujo mangá – Utena-Anthy, Haruka-Michiro, Tomoyo-Sakura, Yumi-Sachiko – por fãs homens que produzem material hentai muitas vezes carregado de violência e situações humilhantes. E como a oferta de material mais picante é limitada, muitas fãs de yuri e shoujo-ai acabam tendo como referência materiais shonen, como o mangá Hen, ou mesmo o hentai comercial.

Tudo isso é influenciado pelo preconceito arraigado na nossa sociedade, que até já consegue "suportar" a homossexualidade masculina, mas vê a homossexualidade feminina com olhos muito pouco gentis, já que essa põe em risco o domínio masculino por eliminar a sua presença. Afinal, Haruka e Michiru precisam de algum rapaz para se divertir? Só na cabeça de fanzineiro hentai.



Himitsu no Hanazono

Clichês

Apesar de um pouco desprezad e estigmatizadas as situações shou jo-ai/yuri estão presentes em muit obras, mesmo que para isso os fã precisem "ler nas entrelinhas". Algumas personagens como Haru de Sailor Moon e Juri do animê de Utena são muito carismáticas e se pre dominam a cena quando apare cem. Fora isso, torna-se comum a produção de animês declaradame shoujo-ai, caso de Maria-sama ga Miteru e do novíssimo Simoun qu teve dois mangás, um shoujo/yuri Yuri Hime e outro shounen na rev Megami. Talvez uma das coisas m recorrentes no material yuri e sho jo-ai feito para um público mais jovem é a presença de uma repre tação muito rígida de papéis com menina machona/tomboy de cab curto, alta, forte e destemida, que fala usando "boku" ("Eu" masculin ao invés de "watashi" ("Eu" neutro que ama a menininha pequena e meiga, no mesmo estilo do que acontece com o uke e seme do y

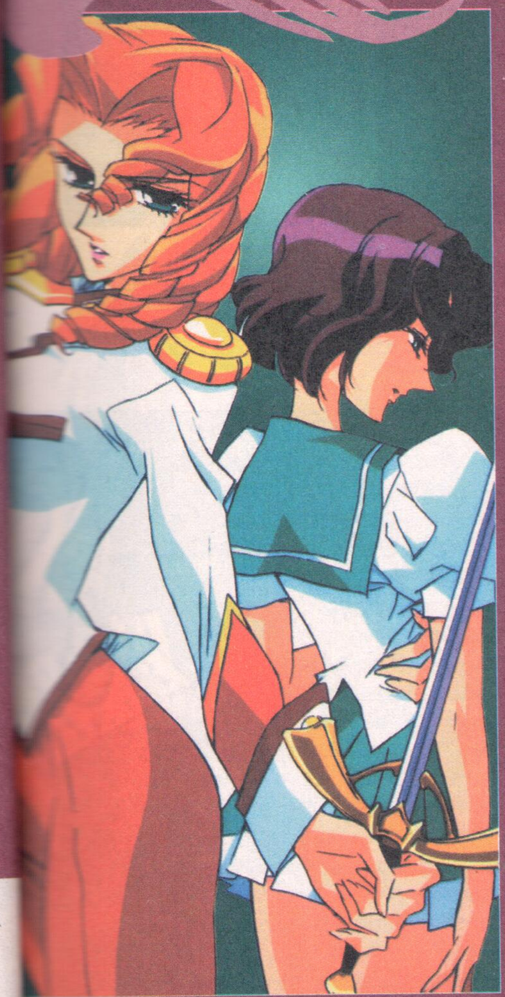
Revistas Yuri: Uma empreitada tardia

男子禁制!! リボンで結ぶ秘密の恋
百合姉妹
yuri shimai
SUMMER 2003 VOL.1
COVER ILLUSTRATION
ひびき玲音
百合の花咲く 7つの瞬間
[under the rose]
小野塚カオリ
タカハシマコ
嶽本野ばら
[Welcome to the Sister dome]

Edição nº1 da Yuri Shimai

Sinal de mudança dos tempos, pelo menos no Japão, foi o lançamento da revista Yuri Shimai em agosto de 2003, com uma defasagem de mais de 20 anos em relação à primeira revista shonen-ai – a June!!! Essa revista traz somente histórias com temática levemente yuri (estou pensando em sexo explícito aqui) e shoujo-ai voltada para adolescentes e que trazia séries longas, one shots, e light novels, isto é, capítulos de livros ou contos. A Yuri Shimai saía trimestralmente e durou muito pouco, sendo extinta em fevereiro de 2005, contando somente com cinco números.

Com o fim da Yuri Shimai, o espaço não ficou vago e as mangaká desempregadas, pois no seu lugar apareceu a Yuri Hime. Seu primeiro número saiu em julho de 2005 e o link para a página oficial da revista está no fim da matéria. De comum, as duas revistas têm as capas delicadas, como vi algumas histórias, sei que a arte varia, mas algumas autoras são muito boas.



Shiori e Juri de Shoujo Kakumei Utena

Engraçado é que nos mangás da década de 70, isso é menos freqüente e a série Utena também não se vale disso. Prevalece ali o modelo da irmã mais velha, onee-sama, o akogare, que pode ser visto em Maria-sama Ga Miteru, em Anatolia Story (Yuuri-Alexandra), em Oniisama E, Ace Wo Nerae e tantas outras séries. Também nas obras para mulheres mais velhas essa oposição esquemática parece não fazer tanto sucesso. Afinal, quanto mais realista melhor e não existe muito espaço para kawaiices.

Dito isto, mesmo essa representação rígida de papéis "femininos" e "masculinos" não constitui uma regra. Agora, uma coisa que me alegra muito é não ter visto (ainda) a representação do sexo ou relacionamento de forma sadomasoquista, com estupros e coisas do gênero, em material yuri/shoujo-ai feito por mulheres e para mulheres.

Influência do Takarazuka?

Muitas pessoas associam essa caracterização do par lesbiano à influência do Teatro Takarazuka. Criado em 1914, o Takarazuka junta várias influências, como o teatro de revista, musical americano, Kabuki, Nô, teatro, entre outros. Nele, as mulheres representam tanto os papéis masculinos quanto femininos e recebem um treinamento muito rígido para incorporarem os maneirismos de gênero, já que as atrizes, ainda na sua formação, são designadas para serem homens ou mulheres e fazem o mesmo tipo de papel durante toda a carreira.

Ainda hoje, a idolatria (o akogare) em relação às atrizes do Takarazuka é imensa, principalmente em relação àquelas que fazem os papéis masculinos (otokoyaku). Interessante é que esse tipo de tietagem, que no Ocidente soaria como homossexual, acontece também nos mangás e animês shoujo, como em Utena, por exemplo.

Lesbos, Safo, Grécia...

Como falei em Ilha de Lesbos, é preciso explicar. Lesbos fica na Grécia e o termo lésbica ou lesbiana deve-lhe o nome. Tudo por conta de Safo, a mais famosa poetisa grega. Safo nasceu em Lesbos no século VII a.C. e cantava o amor e a amizade entre as mulheres. Pouco sobrou de sua obra e acredita-se que parte dela tenha sido deliberadamente destruída depois de sua morte. Apesar de quase nada sabermos sobre sua vida, se realmente ela amava outras mulheres, ganhou fama através dos séculos.

É Só...

Acho que estendi demais a matéria desta vez. Tomara que não tenha ficado cansativa. Quem leu minha matéria sobre yaoi deve ter percebido que sou muito mais fã de shoujo-ai e yuri. Fazer o quê? Espero que aqueles que têm preconceito contra o shoujo-ai e o yuri possam dar uma olhadinha nesse material pois, com certeza, é uma parte muito instigante, criativa e sensível do universo shoujo. ■NT

Links:

YURI HIME: http://ichijinsha.co.jp/yurihime
BLOG OKAZU: http://okazu.blogspot.com/
YURICON: http://yuricon.com
(A lista dos mangás yuri/shoujo-ai está ligeiramente desatualizada).

Agora, ficou fácil completar sua coleção de MANGÁS...

Na loja virtual da **Comix** você encontra tudo de maneira prática e rápida... e o melhor, compra com apenas um clique!

www.comix.com.br
COMIX
MYTHOS EDITORA
PANINI COMICS
CONRAD EDITORA
animangá
OPERA GRAPHICA EDITORA
JBC
EDITORA ESCALA

Aqua

Sinopse:

Bicho-Grilo. O ano é 2301. Marte passou por um processo brutal de terraformação nos últimos 150 anos – mas algo deu errado, e os oceanos passaram a cobrir 90% da superfície do planeta, tornando esse um mundo não muito prático de se explorar. Neste contexto, acompanhamos uma garota que larga tudo na ultra-tecnologizada Terra para se tornar gondoleira em uma cidade idêntica a Veneza.

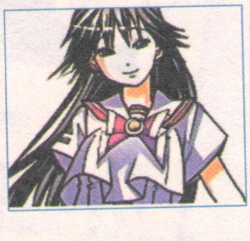
Resenha:

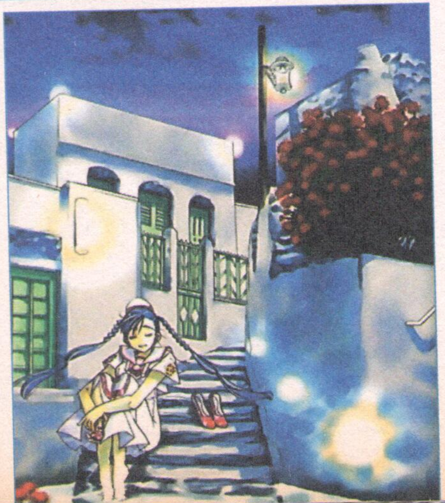
Imaginem não uma história, mas um passeio. Numa definição simples, direta e até meio injusta à primeira vista, Aqua – assim como sua continuação, Aria – é apenas isso. Um passeio por belos cenários, com boa companhia, uma vista agradável e – por que não? Uma brisa no rosto.

E, sinceramente, à primeira vista parece ser algo bem pior. Meninas bonitinhas em trajes esquisitos usualmente significam fan-service para fãs babões, mesmo que esses trajes não sejam minúsculos – em Aqua eles realmente não são. A história (ou ausência de) também não ajuda: simplesmente acompanharemos a previsivelmente bonitinha jovem Akari Mizunashi, mais outras meninas tão ou mais bonitinhas, no seu esforço diário para se tornar gondoleira em Nova Veneza, onde uma das marcas visuais da cidade são justamente essas meninas de vestes brancas comandando os barcos que transportam as pessoas. A partir da premissa, todos os temores são levantados em nossa cabeça: sugestões pesadas para fãs gordos no Japão fazerem fanzines pornográficos a partir das deixas pinçadas aqui e ali; mascote fofinho para vender bichos de pelúcia; humor constrangedor; personagens caricatos e irritantes...

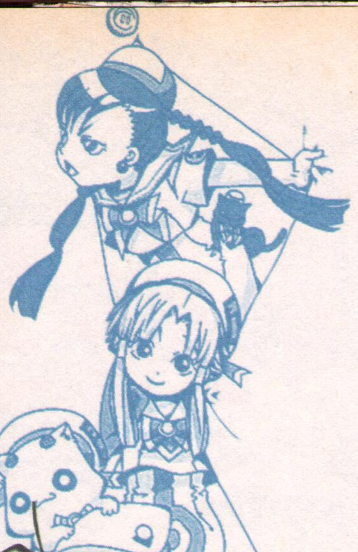
Bem, se você é um exemplar desse fã babão, vai quebrar a cara (embora o mascote fofinha esteja lá e uma ou outra deixa seja plantada bem de leve e deixada para lá em seguida, para não quebrar o clima tranqüilo da história).

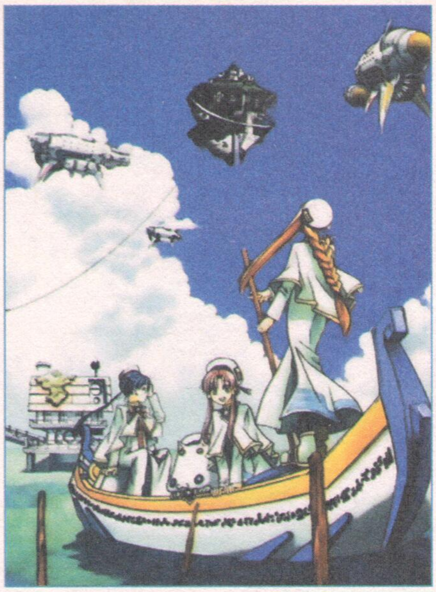
Muitas pessoas comparam Aria, a seqüência de Aqua, com um dos sucessos improváveis popularizados pela internet, Yokohama Kaidashi Kikou. Como na prática Aqua segue a mesma linha da série que a sucedeu, podemos dizer que faz sentido. Tanto YKK quanto Aqua/Aria são na verdade sobre pessoas que vivem vidinhas tranqüilas, longe das neuras da cidade grande. Pois, apesar de tudo se passar em outro planeta, não se iluda: a idéia aqui é fazer a catarse daqueles que vivem na selva urbana sob um ritmo louco e que têm o sonho secreto de morar num lugar idílico, ensolarado, tranqüilo e com vista para o mar. A Terra, que nunca aparece na história, é descrita como um lugar avançado tecnologicamente, organizado e eficiente. Marte, rebatizada de Aqua por seus habitantes, é um mundo atrasado onde as coisas caminham devagar – e realmente quem vai viver em Aqua vê nisso uma virtude,

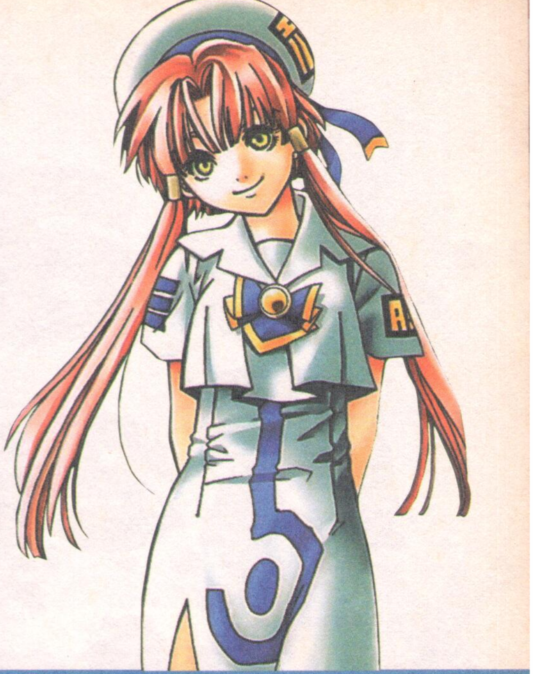




de
se
ob
creto
o,
erra,
rita
-
reba-
um
-
ai





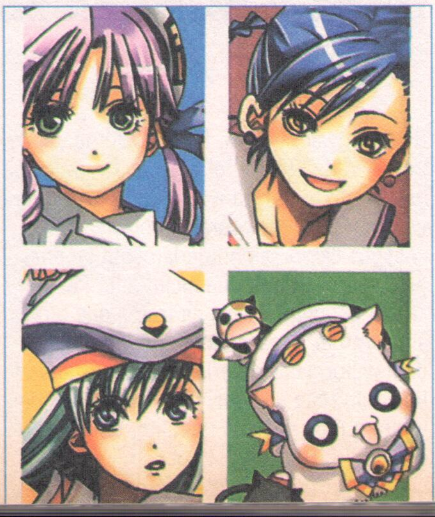


não um defeito. As pessoas se conhecem aos poucos, e entram dessa forma no ritmo tranqüilo desse mundo. Aliás, esse ritmo se aplica ao leitor, também. A idéia é mesmo dar vontade de pegar a mochila e ir para algum lugar distante, onde se viva de forma pacata e se aproveite o prazer das pequenas coisas da vida – que é o verdadeiro tema dos dois pequenos volumes (192 páginas cada).

Conta pontos para essa sensação a arte de Kozue Amano, que nem impressiona tanto assim nos primeiros capítulos, mas ao longo do primeiro volume mostra ao que veio com uma rapidez e tanto. O grau de habilidade no autor consegue algo de início até impensável, a medida que acompanhamos os dois volumes: sugestionar em preto-e-branco um ambiente dominado por uma cor, no caso o AZUL – quem mora perto de praia, praticamente com o mar sob seu nariz, e tem uma vista onde oceano e céu, juntos invadem os olhos por praticamente todos os lados, vai entender. Não é muita gente que consegue fazer isso tão bem.

Agora – não é para todos os gostos. Estamos falando de uma história que pode dedicar um capítulo (melhor seria dizer episódio) inteiro, digamos, à expectativa e prazer de comer um bolo de batata ou de aproveitar a beleza da cidade sob a maré alta. Pode ser algo imensamente macio, tranqüilo e relaxante, perfeito para se afundar na poltrona enquanto se lê. Ou pode ser uma história morosa sobre... sobre o quê, mesmo? Você escolhe.

Em miúdos: Nada de profundo e complexo. Nada de porrada a nível épico, nada de romances turbulentos. E, sinceramente: aqui você não precisa de nenhum dos dois: Se você está disposto a entrar no espírito desse passeio, relaxe e aproveite.



Autor: Kozue Amano
Número de Volumes: 2
Ano de publicação: 2001
Editora: Mag Garden (serializada na revista Comic Blade)

Por Otavio Moulin

Batalha Real

Battle Royale

Live Action – Você seria capaz de matar seus melhores amigos?

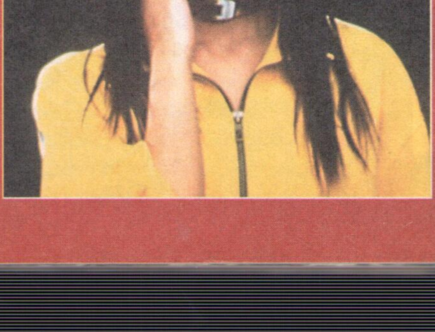
Esta é a frase usada pela Visual Filmes para promover o tão esperado lançamento do DVD de Batalha Real, ou Battle Royale, que define bem o live action que tomou o Japão em 2000 como um furacão, baseado no polêmico best-seller de Koushun Takami e que também gerou o mangá lançado no Brasil no final do ano passado pela Conrad.

Battle Royale, o livro, foi lançado no Japão no início de 1999 e foi o primeiro trabalho do tipo do jornalista Koushun Takami, que gerou muita controvérsia, inclusive discussões calorosas no parlamento japonês, pelo seu conteúdo que inclui uma forte crítica política e social na trama que girava em torno de assassinatos de jovens estudantes por seus próprios colegas, transmitidos em rede nacional. Os debates aumentaram o foco sobre o trabalho, que logo virou best-seller, chamando a atenção do cineasta Kinji Fukasaku, que em parceira com o tradicional estúdio Toei, levou a trama para as telas, espalhando discussã para todo o mundo. Com o sucesso do filme, vários produtos relacionados foram lançados, incluindo uma versão especial filme (a contida no DVD da Visual), logo uma continuação e uma série de mangá escrita pelo próprio Takami. Mas, vamos aos poucos.

Juntando as Peças

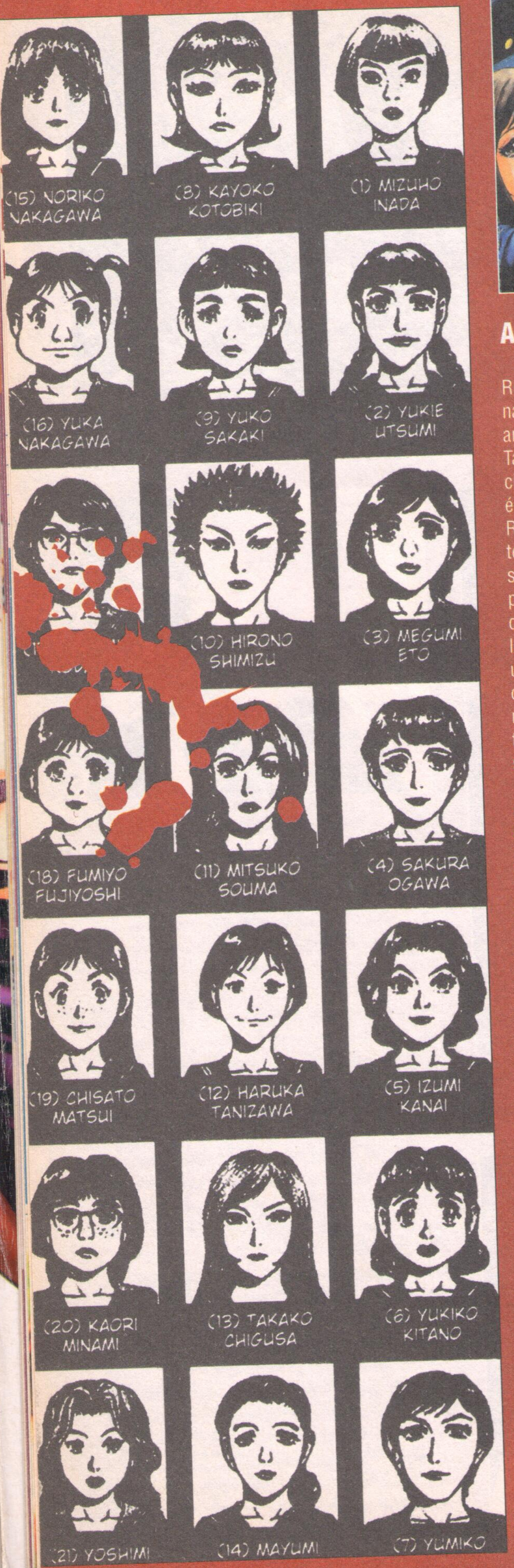
A história de Battle Royale sofre pequenas alterações entre o livro, filme e mangá, mas a base é a mesma: um programa governamental seleciona uma turma de adolescentes para um combate mortal em uma ilha deserta, onde os jovens são obrigados a matarem uns aos outros até que reste apenas um. Colares explosivos são colocados em seus pescoços para garantir que sempre morra alguém e ninguém fique parado enrolando, e todos recebem um kit contendo itens de sobrevivência e algum tipo de arma ou ferramenta (que no fim das contas pode ser letal ou simplesmente inútil).

A inspiração mais imediata para isso com certeza é o clássico da literatura de Sir William Golding, *O Senhor das Moscas*, lançado originalmente em 1954 e que foi levado para o cinema duas vezes, em 1963 e 1990. A trama é sobre um grupo de garotos entre 6 e 12 anos que cai em uma ilha deserta e tenta se organizar, com resultados desastrosos. Sem a supervisão de adultos e referências sócio-culturais, eles acabam sucumbindo à selvageria inerente do ser humano, se tornando violentos e homicidas.



Unindo a isso temos também clara identificação com o conto de Richard Connell escrito em 1924, chamado "The Most Dangerous Game", sobre um grande caçador, que entediado em perseguir animais, reúne um grupo de pessoas para servirem como presas. A história foi levada para os cinemas muitas vezes, com uma série de variações, mas a mais famosa é a de 1932, chamada no Brasil de "Zaroff – O Caçador de Vidas", filmada nas mesmas locações que serviram como a Ilha da Caveira no King Kong original. Os mais jovens provavelmente irão lembrar mais é de Jean-Claude Van Damme e seu mullet caçados por um bando de ex-militares pelas ruas de New Orleans em "O Alvo", dirigido por John Woo.

Ainda mais que o próprio Zaroff, uma de suas variações parece ter inspirado ainda mais Takami, no caso a ficção-científica "O Sobrevivente", fita oitentista estrelada por Arnold Schwarzenegger, por sua vez baseada livremente em um livro que Stephen King escreveu sob o pseudônimo de Richard Bachman. No filme, Schwarza é um presidiário que é forçado a participar de um programa de TV controlado por um governo totalitário, onde os participantes são presos a coleiras explosivas e jogados em uma arena repleta de armadilhas e gladiadores assassinos. ➤



A História

Tanto o livro quanto o manga de Battle Royale são bastante similares, com pequenas diferenças, algo de se esperar já que ambos foram escritos por Koushun Takami. A história se passa em uma espécie de realidade alternativa em que o Japão é um estado totalitário chamado de República do Grande Leste Asiático. De tempos em tempos, várias classes de segundo grau são escolhidas pelo país para participar de "O Programa", um jogo de guerra onde os alunos são obrigados a lutar uns contra os outros até que só reste um vivo. Embora a justificativa oficial para o Programa ser de treinamento e pesquisa militar, os resultados são exibidos pela televisão em rede nacional, o que gera suspeita do real motivo da atividade.

Os participantes são levados para a ilha deserta de Okishima antes de uma excursão, depois que seu ônibus é preenchido com um gás que os deixam sem sentidos. Ao acordar, são apresentados ao Programa pelo sádico professor Sakamochi (no mangá, o professor se chama Kamon, ainda mais violento mesmo que caricato) e recebem seu kit de sobrevivência.

O relacionamento dos personagens é parecido, ainda que o mangá tenha mais liberdade para explorar o passado de muitos deles. Os protagonistas continuam sendo Shuya Nanahara, Noriko Nakagawa, Shogo Kawada, tendo o temido Kazuo Kiriyama como o antagonista.

No filme as coisas funcionam da mesma maneira, mas é possível notar muito mais diferenças, o que é normal por ter menos tempo, mas também por ter sido escrito e dirigido por outra pessoa. Mas não qualquer pessoa e sim o lendário Kinji Fukasaku, um dos mais importantes diretores da história do cinema japonês.

Fukasaku começou a carreira no cinema em 1953 na Toei, como assistente, e revolucionou o cinema do país com sua série de cinco filmes sobre a Yakuza chamada "Battles Without Honor and Humanity" (também conhecida como "The Yakuza Papers"), que é comparada por muitos críticos à trilogia "O Poderoso Chefão". Fukasaku também foi responsável por trabalhos em vários outros gêneros desde filmes de Kaiju aos de Samurai, como em "Lodo Verde", "Mensagem do Espaço" e "A Lenda dos 8 Samurais". "Battle Royale" foi seu 60º filme e ele justificou a escolha dizendo que a história lhe lembrava de sua adolescência, quando foi obrigado a trabalhar em uma fábrica de munições durante bombardeios na 2ª Guerra Mundial.

Talvez por sua experiência, Fukasaku tenha pegado mais leve com os alunos d que Takami. Sua versão é menos sádica, um exemplo claro disso é o professor da trama, Kitano (feito pelo astro Takeshi Kitano, de "Zatoichi"), que é bem mais co tido do que o alucinado Kamon. Em compensação, Fukasaku adiciona ainda uma grande crítica sócio-econômica à trama.

Outras diferenças são facilmente notadas (os uniformes são diferentes, armas e mortes também etc.), mas o qu mais pesa ao filme é a falta de profundidade no relacionamento dos alunos. E Fukasaku sabia disso.

Quando o filme estreou nos cinemas em 16 de Dezembro de 2000 e fez muit sucesso, ele resolveu juntar toda a equi e elenco para filmar novas seqüências e ampliar a história, inseridas como flashbacks. Efeitos especiais também foram refeitos, mais sangue foi adicionado aos combates e pequenos ajustes foram fei para que tudo se encaixasse melhor e d forma mais fluida. O resultado? Um suc so maior ainda.

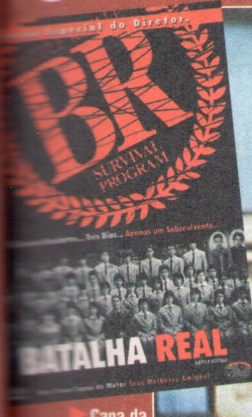
O filme rodou o mundo e chamou a atenção de muitos críticos e cineastas, incluindo Quentin Tarantino, que viajou o Japão para conhecer Fukasaku duran filmagens de "Kill Bill" na China. Ele hav gostado tanto do filme que contratou a Chiaki Kuriyama para interpretar a assa na Gogo Yubari, aquela que enfrenta U Thurman com uma peculiar arma, uma rente com uma bola de metal na ponta Tarantino fez amizade com o diretor e apareceu em anúncios de TV e em out peças publicitárias para divulgar o lan mento da "Versão Especial" no Japão.

Depois de BR

Com o sucesso de Battle Royale, o filme, Fukasaku logo começou a desenvolver uma continuação, mas começou a lutar contra um câncer de próstata. Os médicos recomendaram que ele ficasse em repouso, mas ele preferiu continuar com a pré-produção do filme ao lado de seu filho Kenta Fukasaku, até falecer em 12 de Janeiro de 2003. Kenta resolveu honrar o último desejo do pai e dirigiu a continuação, chamada "Battle Royale II: Requiem", e finalizar o projeto.

Bem diferente do original, aqui o novo Programa se resume a uma turma de delinqüentes que é forçada pelo governo a enfrentar um grupo terrorista formado pelos sobreviventes dos jogos anteriores. É um filme ainda mais forte em termos de crítica política e social, considerado até mesmo anti-americano. Mas vamos deixar isso por ora, já que o lançamento dele no Brasil também está sendo preparado pela Visual.

Paralelo à continuação, Koushun Takami iniciou também um outro mangá chamado Battle Royale: Blitz Royale, cujo foco principal é em uma garota, todo feito em estilo chibi e com um novo tipo de Programa.


Especial do Diretor.
BR
SURVIVAL PROGRAM
Tres Dias... Apenas um Sobrevivente...
BATALHA REAL
Seus Melhores Amigos?

Capa da versão brasileira

EUA: Filme "Banido", Mangá Alterado

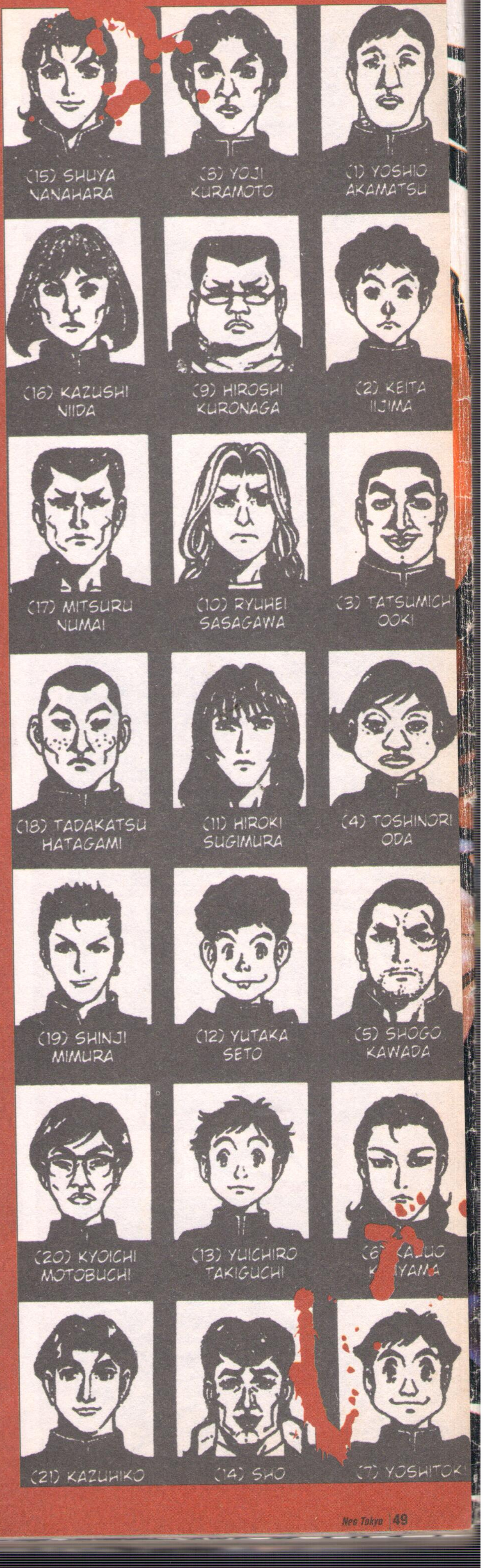
Se você é fã de Battle Royale, compra seu mangá na banca e vai na locadora em busca do filme, fique satisfeito, os americanos, por exemplo, não puderam fazer isso.

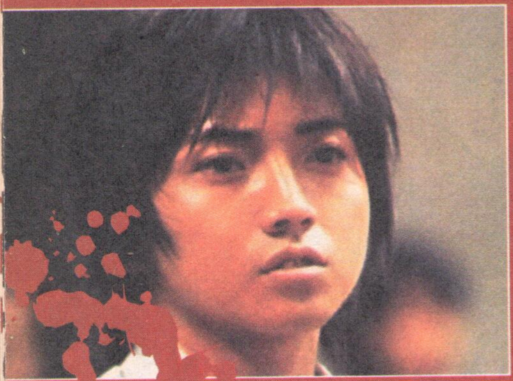
O filme original foi lançado em 2000 e até hoje nunca foi lançado em DVD nos EUA, o maior mercado do mundo, que despeja dezenas de títulos no mercado toda semana. Com essa ausência, começou a se especular a possibilidade de que Battle Royale pudesse ter sido banido do país por seu conteúdo violento.

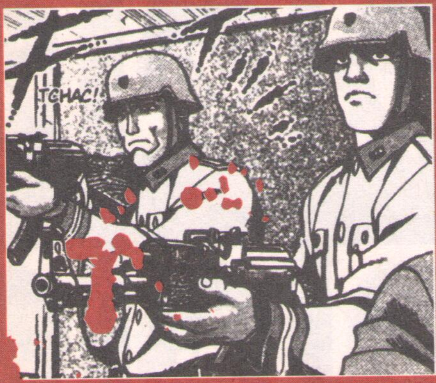
Na verdade, o que acontece é que, em 2000, "O Tigre e o Dragão" havia ganhado ampla distribuição nos cinemas norte-americanos e levou um Oscar de Melhor Filme Estrangeiro. A Toei, então, ofereceu o filme aos distribuidores americanos a um alto preço e exigindo ampla distribuição em circuito cinematográfico, pois sentia que pudesse ter o mesmo efeito que o filme de Ang Lee.

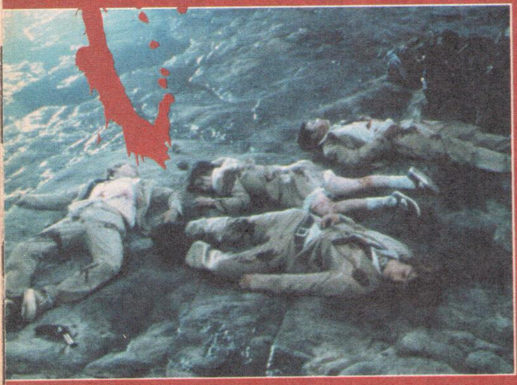
O problema é que o conteúdo de Battle Royale era bem mais delicado, com jovens adolescentes se matando por ordem do governo, o que poderia ser bem indigesto para uma América com valores tão puritanos (e marcada por tragédias como a do massacre de Columbine, em 1999) e todas as distribuidoras viram o filme como algo arriscado. O preço era alto para as independentes (que são as que geralmente lançam filmes orientais nos EUA) e os grandes estúdios simplesmente têm seus próprios produtos e Battle Royale acabou ficando no limbo.

Já o mangá teve uma história mais bizarra. A Tokyopop comprou os direitos da série, mas, temendo ter um produto difícil de vender em mãos devido ao conteúdo adulto, resolveu contratar um nome de peso da indústria americana de quadrinhos para alterar um pouco a história e ganhar algum respaldo para poder vender a série. Assim, o roteirista Keith Giffen (mais lembrado por sua versão cômica da Liga da Justiça) teve liberdade para reescrever a trama, transformando "O Programa" em um reality show e como tudo foi sendo reescrito à medida que capítulos iam chegando, só tarde demais constataram que não se podia apagar a base da trama original totalmente, resultando em uma série de quadros em branco e num grande desastre editorial. ➤


(15) SHUYA NANAHARA
(8) YOJI KURAMOTO
(1) YOSHIO AKAMATSU
(16) KAZUSHI NIIDA
(9) HIROSHI KURONAGA
(2) KEITA IIJIMA
(17) MITSURU NUMAI
(10) RYUHEI SASAGAWA
(3) TATSUMICHI OOKI
(18) TADAKATSU HATAGAMI
(11) HIROKI SUGIMURA
(4) TOSHINORI ODA
(19) SHINJI MIMURA
(12) YUTAKA SETO
(5) SHOGO KAWADA
(20) KYOICHI MOTOBUCHI
(13) YUICHIRO TAKIGUCHI
(6) KAZUO K[illegible]YAMA
(21) KAZUHIKO
(14) SHO
(7) YOSHITOKI







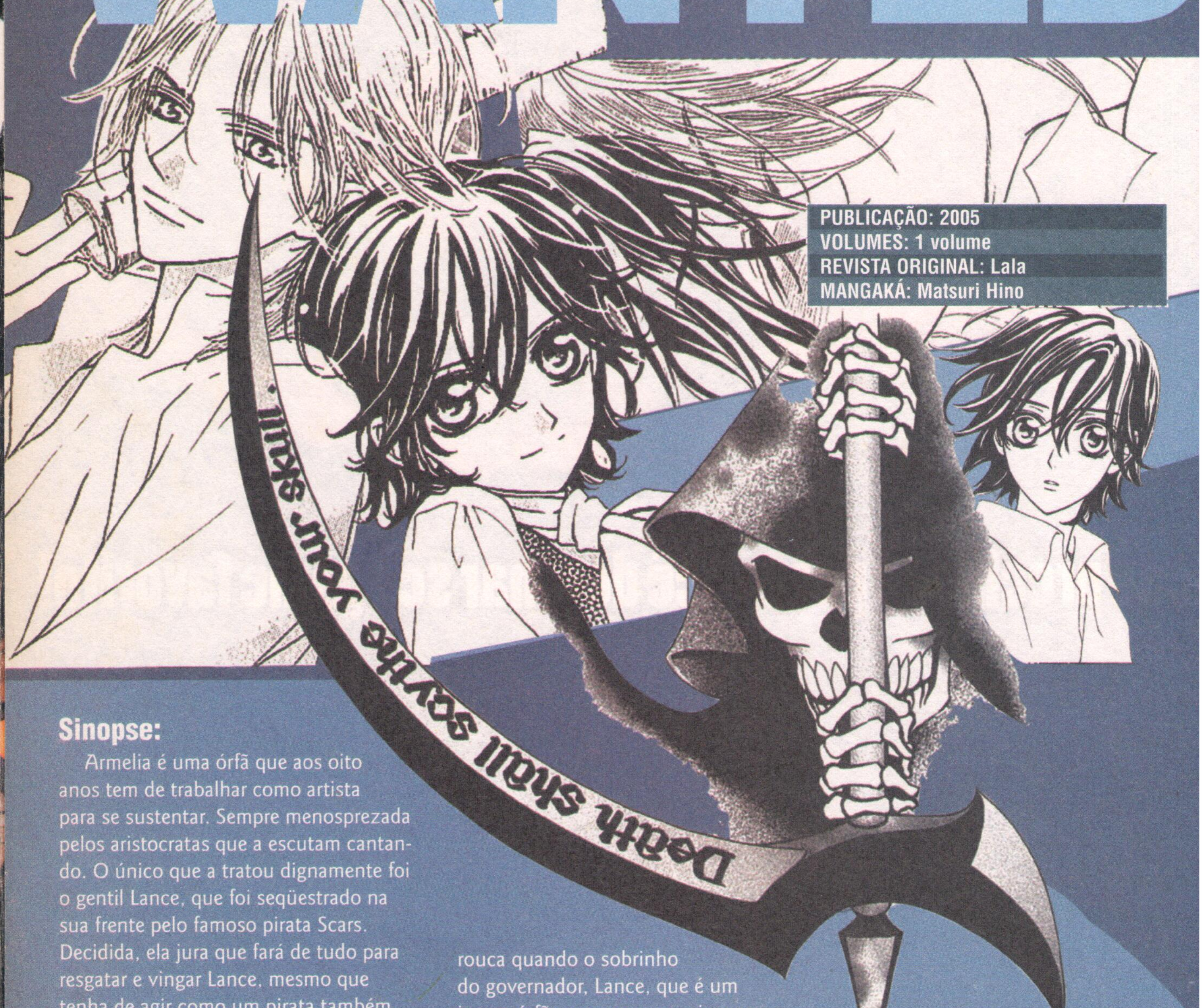
Lista de Alunos

Como um bônus, aqui vai a lista de estudantes de Battle Royale com um espaço pa você ir marcando aqueles que vão ficando pelo caminho:

GAROTOS			GAROTAS		
	Nº	**Nome**		**Nº**	**Nome**
☐	1	Yoshio Akamatsu	☐	1	Mizuho Inada
☐	2	Keita Iijima	☐	2	Yukie Utsumi
☐	3	Tatsumichi Oki	☐	3	Megumi Eto
☐	4	Toshinori Oda	☐	4	Sakura Ogawa
☐	5	Shogo Kawada	☐	5	Izumi Kanai
☐	6	Kazuo Kiriyama	☐	6	Yukiko Kitano
☐	7	Yoshitoki Kuninobu	☐	7	Yumiko Kusaka
☐	8	Yoji Kuramoto	☐	8	Kayoko Kotohiki
☐	9	Hiroshi Kuronaga	☐	9	Yuko Sakaki
☐	10	Ryuhei Sasagawa	☐	10	Hirono Shimizu
☐	11	Hiroki Sugimura	☐	11	Mitsuko Souma
☐	12	Yutaka Seto	☐	12	Haruka Tanizawa
☐	13	Yuichiro Takiguchi	☐	13	Takako Chigusa
☐	14	Sho Tsukioka	☐	14	Mayumi Tendo
☐	15	Shuya Nanahara	☐	15	Noriko Nakagawa
☐	16	Kazushi Niida	☐	16	Yuka Nakagawa
☐	17	Mitsuru Numai	☐	17	Satomi Noda
☐	18	Tadakatsu Hatagami	☐	18	Fumiyo Fujiyoshi
☐	19	Shinji Mimura	☐	19	Chisato Matsui
☐	20	Kyoichi Motobuchi	☐	20	Kaori Minami
☐	21	Kazuhiko Yamamoto	☐	21	Yoshimi Yahagi

Dicas preciosas para você detonar seu game favorito!
A revista que fala a língua de todos os jogadores
PC CD ROM
GAMERS PRÓ
ESCALA 15 ANOS
Tom Clancy's RAINBOWSIX VEGAS
Guia Estratégico
Irena Morales
3 DETONADOS ESPECIAIS
COMPLETO
Comande suas tropas na II Guerra Mundial
STEEL PANTHERS
Só os MELHORES
10
Open Arena
Action Cube e muitos outros
Adeus GAME OVER
50
Exclusivo e na faixa
NDS Brasil #6
TRADUÇÃO EM PORTUGUÊS
Need for Speed Carbon
Rainbow Six Vegas
GTA San Andreas
GEARS OF WAR & SONIC
www.escala.com.br
(11) 3855-1000
escala 15 ANOS

WANTED


Death shall scythe your skull!!

PUBLICAÇÃO: 2005
VOLUMES: 1 volume
REVISTA ORIGINAL: Lala
MANGAKÁ: Matsuri Hino

Sinopse:

Armelia é uma órfã que aos oito anos tem de trabalhar como artista para se sustentar. Sempre menosprezada pelos aristocratas que a escutam cantando. O único que a tratou dignamente foi o gentil Lance, que foi seqüestrado na sua frente pelo famoso pirata Scars. Decidida, ela jura que fará de tudo para resgatar e vingar Lance, mesmo que tenha de agir como um pirata também. Da mesma mangaká de Merupuri, Wanted promete uma divertida vida de aventura, amor e caça ao tesouro.

Resenha:

No século XVII, a jovem Armelia depois de ter ficado órfã se uniu para conseguir sobreviver a um grupo musical que se apresenta para os ricos aristocratas da América. Ela tem uma belíssima voz e atualmente está cantando na mansão do governador, que cruelmente se diverte fazendo-a repetir durante horas várias melodias. Armelia já está quase rouca quando o sobrinho do governador, Lance, que é um jovem órfão que passou a viver com o tio depois do falecimento de seus pais, intervém para que a menina não perca totalmente a voz. Armelia não tem tempo de agradecer, porque a mansão é atacada pelos piratas do capitão Scars que seqüestram o garoto para obter um resgate do tio, que ganaciosamente prefere perder seu sobrinho e ter seus bens incendiados ou a entregar seu ouro. Armelia somente vê de relance no peito do cruel pirata, uma tatuagem da morte com uma foice, e com isso na memória ela promete a si mesma encontrar novamente seu amigo.

Passando-se oito anos, Armelia, disfarçada de rapaz, consegue finalmen entrar para tripulação do capitão Scars, que logo a provoca dizendo que ela era um garoto magricela e inútil. Mesmo nã sabendo nada sobre a vida no mar, ela promete se esforçar, e esconder sua condição até saber o que aconteceu co Lance. Contudo, o segredo de Armelia não durará muito tempo e a tripulação, depressa, descobre que ela é uma garot r Sett

elia,
almente
Scars,
ela era
smo não
r, ela
ua
ceu com
melia
lação,
a garota.

O capitão decide, então, amarrar a moça a ele para a segurança dela (?). Porém, o namorador Scars sugere que por salvá-la de ser disputada pelos tripulantes ela devia ser mais agradecida na cama dele, mas para o desgosto do mulherengo, ela reluta em se demonstrar "agradecida".

Para não cair nos braços do capitão sedutor nem dos ansiosos marujos e descobrir realmente o que aconteceu com Lance, ela tenta de alguma forma aprender como ser uma pirata. Durante o período de aprendizado de Armelia, os piratas são violentamente atacados pela esquadra da marinha, e Scars decide saber o porquê da forma tão insistente que a marinha perseguia seu navio, com mais empenho do que o costume. A solução seria ir à raiz do problema, a cidade de Verina, onde está a sede do comando marítimo. Mas o problema era que eles não poderiam entrar como piratas, pois logo seriam presos. Armelia, então, pede para ir, já que ela era um rosto novo e não seria reconhecida pelos oficiais, mas o capitão rejeita a idéia. Então, sem consultar o capitão Scars ela decide se infiltrar no mais antigo centro de informação sobre marinheiros e oficiais, o lupanário, também conhecido popularmente como prostíbulo. Disfarçada, ela conhece o belo comandante da marinha e a partir daí vai enfrentar uma grande confusão; e assim como nas aventuras dos filmes ou livros, os piratas irão trazer todos os fascinantes ingredientes que os filmes americanos nos acostumaram, com direito a vôos com cordas, lutas de espada e tiros de canhões. Além da marinha, os nossos piratas irão também enfrentar o insistente marquês de Glenjar, de quem o Scars roubou a "deusa dourada".

Não existe pirata sem caça ao tesouro, e em Wanted não será diferente. Ela começa quando o capitão mostra a Armelia um mapa onde estaria localizada a lendária partitura do Diabo, escrita pelo músico Hain. Essa música foi enterrada pelo próprio compositor depois dos problemas e mortes que ela trouxe; mas Armelia, como qualquer cantora, fica ansiosa para poder cantar a composição mais bonita que já foi construída. Astutamente, ela convence os piratas a irem atrás do tesouro. Mas a ambição sempre custa caro e pode trazer um final trágico para este romântico mangá.

Wanted é um mangá simples com um enredo despretensioso, mas que tem como ponto alto à bela arte da Matsuri Hino. O único pecado do mangá seria talvez ser volume único, porque seus personagens e a história poderiam ter facilmente gerado outros volumes e ser tão bom quanto Merupuri, mas ainda assim é uma encantadora viagem aos sete mares.

As Piratas do Caribe

A realidade ás vezes pode ser tão fantástica quanto a ficção, e nesse caso a vida da Armelia tem muitas características da história de duas mulheres reais que se tornaram famosas por aderirem à pirataria no século XVIII, desafiando o que a sociedade impunha como o "correto" comportamento de uma mulher.

Mary Read nasceu em Londres, foi educada e vestida como um homem para ser mais fácil, assim, ajudar a família. Como a heroína do mangá, ela trabalhou muito jovem para uma família rica, mas acabou por fugir num navio de guerra. Depois, se alistou na infantaria francesa e, posteriormente, na cavalaria, onde se apaixonou por um soldado que se torna seu marido quando ela revela ser uma mulher. Depois que ele falece, ela tenta retornar ao exército, mas fracassa. Então, nossa destemida Mary decide vestir roupas masculinas e embarcar em um navio para as Índias Ocidentais, contudo sofre o ataque do navio Revange, sob o comando do pirata John Rackman, vulgo Capitão Jack Morin.

Fazia parte da tripulação desse navio a irlandesa Anne Bonny, pirata aguerrida e amante do bonito capitão, e que se tornaria junto com a Mary, as mais famosas piratas mulheres do Caribe. Anne logo se apega ao "garoto" do navio atacado, que adere à tripulação do capitão Morin e que, posteriormente, confessa à pirata que também é uma mulher. Mary se casa novamente com um dos marujos, mas pouco tempo depois todos são presos na Jamaica, e condenados a morrerem na forca, em 18 de novembro de 1720. Mary e Anne, por estarem grávidas, conseguem retardar a condenação até que pudessem dar a luz, que acaba por não se cumprir, porque Mary morre de febre na prisão e Anne desaparece misteriosamente.

Possivelmente, Anne deve ter recebido o perdão pela influência que tinha com o marido, o qual havia abandonado para seguir o capitão Morin, e que era um ex-pirata e informante do Governador Woods Rogers; ou ainda é mais provável que o pai dela, homem influente, deve ter conseguido a liberdade da filha.

EDIÇÃO ESPECIAL DUPLA
FINAL FANTASY VII
ADVENT CHILDREN
DVD

Resultado da PROMOÇÃO!!!

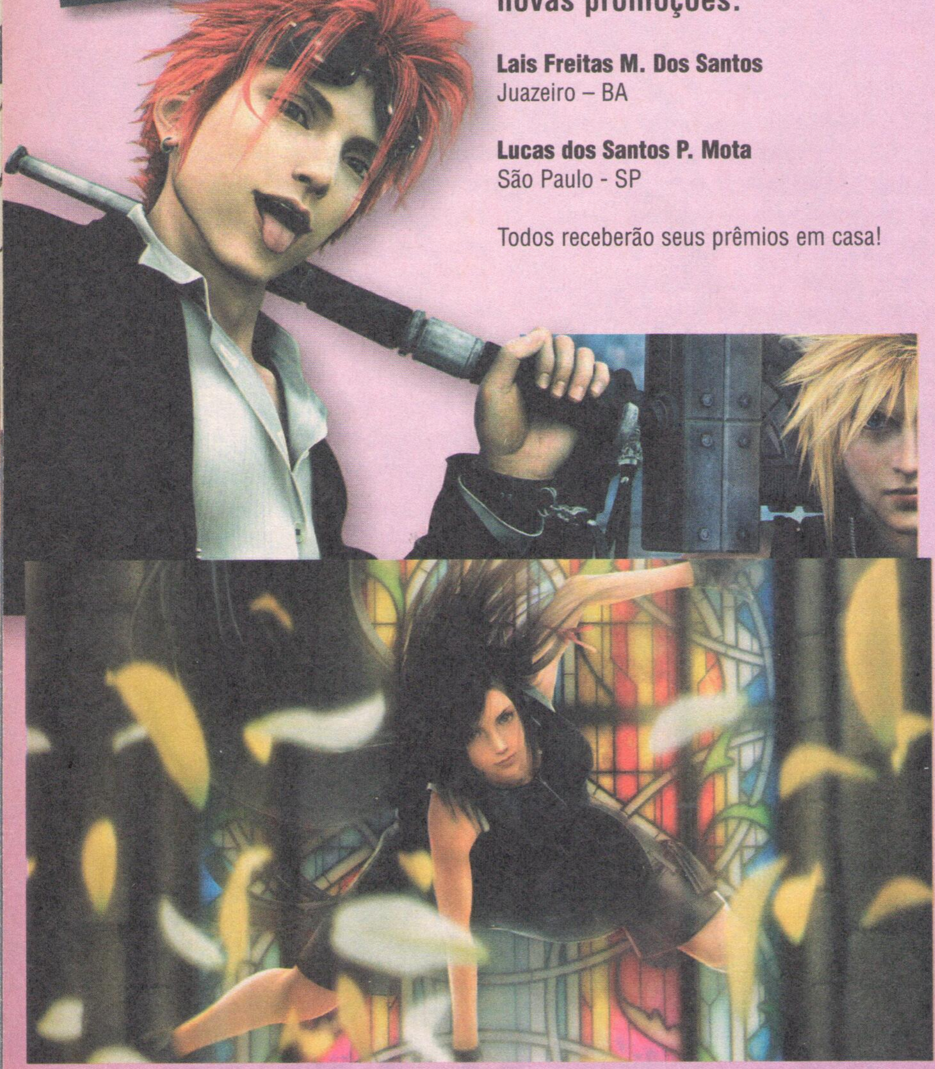
"Final Fantasy VII - Advent Children"

Muito obrigado a todos aqueles que participaram de nossa promoção. Confira a seguir os nomes dos dois sortudos (na verdade um sortudo e uma sortuda) que levaram um DVD Final Fantasy VII - Advent Children – Edição Especial Dupla. E aguardem novas promoções.

Lais Freitas M. Dos Santos
Juazeiro – BA

Lucas dos Santos P. Mota
São Paulo - SP

Todos receberão seus prêmios em casa!



Final Fantasy VII - Advent Children – Edição Especial Dupla

Continuando a história baseada no jogo de sucesso de PlayStation Final Fantasy VII, dois anos se passaram desde que as ruínas de Midgar permaneceram como um atestado dos sacrifícios realizados para que a paz fosse mantida. Entretanto, o mundo irá enfrentar em breve uma nova ameaça. Uma misteriosa doença está se espalhando rapidamente. Antigos inimigos estão ativos. E Cloud, que se afastou da vida de herói para viver em solidão, deve se apresentar mais uma vez.

Informações Especiais: Masterizado em Alta Definição - Menus Interativos - Lembranças de Final Fantasy - Seleção de Cenas - Cenas Excluídas - Especial Festival de Veneza - Making Of - Trailers de Cinema - Apresentação Preliminar dos jogos Final Fantasy VII.

Legenda: Português, Inglês, Francês, Espanhol, Mandarim, Cantonês, Coreano, Tailandês
Idiomas / Sistema de Som: Japonês e Inglês - Dolby Digital 5.1
Formatos de Tela: Widescreen

REALIZAÇÃO:

NeoTOKYO COMIX EDITORA escala

SAGA arrancar

Por Douglas Daniel P. da Rosa

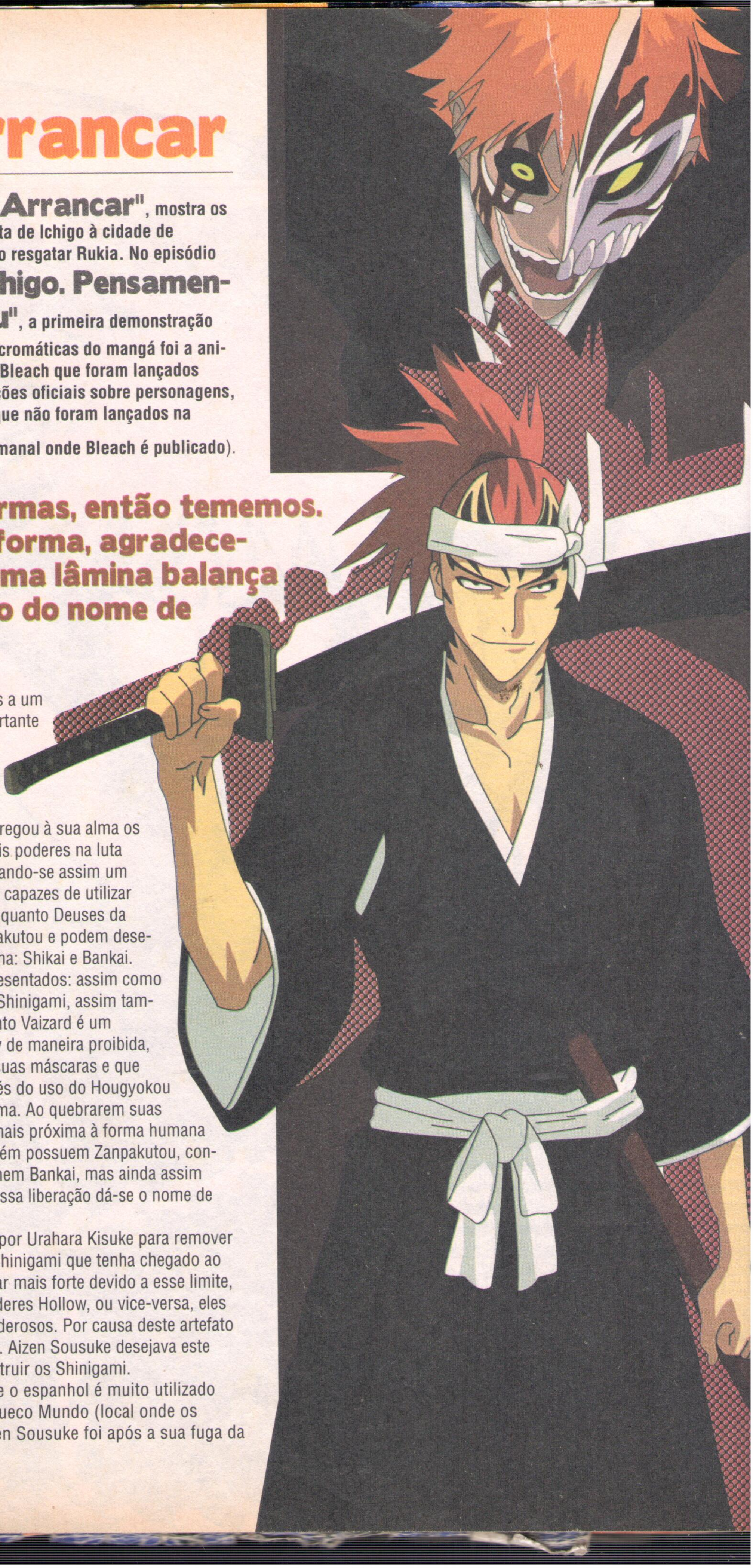
Bleach, o animê, ainda que colorido, tem a história novamente em preto-e-branco.

A virada do ano marcou o fim da **Saga Bount.** Os episódios desta saga, chamados de **fillers,** são histórias que não seguem a cronologia original do mangá e originalmente começaram a ser transmitidos no dia 17 de Janeiro de 2006, no Japão, e foram criados para que a história do mangá pudesse avançar sem que o animê a alcançasse. E perto de completarem um ano de transmissão tiveram o seu fim marcado no episódio 109 (que foi ao ar dia 04 de Janeiro de 2007). O animê, seguindo a cronologia oficial do mangá, em 64 episódios conseguiu utilizar 182 capítulos do mangá, que no exato momento de estréia dos fillers possuía apenas 211 capítulos. Em outras palavras, para não comprometer a nova saga que se iniciara no mangá e possuía ainda apenas 29 capítulos, um novo arco na história, apenas pra o animê, teve de ser adotado.

Saga Arrancar

A nova saga intitulada **"Saga Arrancar"**, mostra os acontecimentos que se dão após a volta de Ichigo à cidade de Karakura – no mangá, logo após Ichigo resgatar Rukia. No episódio 109, cujo nome é **"Rukia e Ichigo. Pensamentos refletidos no céu"**, a primeira demonstração da volta cronológica às páginas monocromáticas do mangá foi a animação de dois capítulos especiais de Bleach que foram lançados junto ao Databook (livro com informações oficiais sobre personagens, zanpakutou, história, entre outros) e que não foram lançados na **Shonen Jump** (revista semanal onde Bleach é publicado).

> **"Nós não temos formas, então tememos. E por sermos sem forma, agradecemos. Novamente uma lâmina balança para baixo. Abaixo do nome de uma máscara."**



Com essa frase somos apresentados a um novo personagem que será muito importante durante toda a Saga. Seu nome é Hirako Shinji, um novo aluno da mesma escola de Ichigo, e assim como o nosso protagonista, caminhou pelos domínios da escuridão e agregou à sua alma os poderes de um Hollow (Ichigo utiliza tais poderes na luta contra Byakuya pela primeira vez), tornando-se assim um híbrido, um Vaizard, que são Shinigami capazes de utilizar poderes Hollow para se fortificarem, enquanto Deuses da Morte, e como tal, possuem uma Zanpakutou e podem desenvolver as duas liberações para a mesma: Shikai e Bankai.

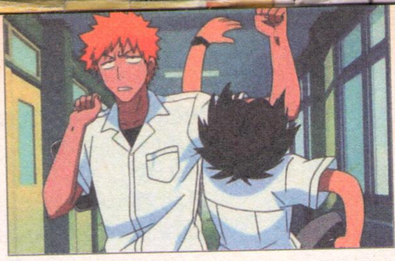
Mas não é só isso a que somos apresentados: assim como Hollow existem em contraposição aos Shinigami, assim também acontece com os híbridos. Enquanto Vaizard é um Shinigami que adquiriu poderes Hollow de maneira proibida, os Arrancar são Hollow que retiraram suas máscaras e que através de métodos proibidos ou através do uso do Hougyokou agregaram poderes Shinigami à sua alma. Ao quebrarem suas máscaras, eles obtêm uma aparência mais próxima à forma humana e por terem obtidos tais poderes, também possuem Zanpakutou, contudo não podem desenvolver Shikai e nem Bankai, mas ainda assim podem liberar as suas Zanpakutou. A essa liberação dá-se o nome de Ressurección (Ressurreição).

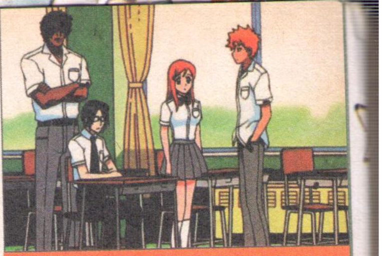
O Hougyokou é um artefato criado por Urahara Kisuke para remover as barreiras que limita as almas. Um Shinigami que tenha chegado ao topo de suas habilidades não pode ficar mais forte devido a esse limite, mas ao remover o limite e adquirir poderes Hollow, ou vice-versa, eles são capazes de ficar cada vez mais poderosos. Por causa deste artefato é que a saga da Soul Society acontece. Aizen Sousuke desejava este artefato para criar o seu exército e destruir os Shinigami.

Uma curiosidade desta Saga é que o espanhol é muito utilizado em qualquer coisa que se refira ao Hueco Mundo (local onde os Hollow "vivem" e local para onde Aizen Sousuke foi após a sua fuga da Soul Society).

O Início:

primeiro episódio





Animê: Episódio 110 – **De volta às atividades de substituto! O aterrorizante novo aluno transferido.**

Mangá: Capítulo 183 – **Olhos do desconhecido / Capítulo 184 – SILÊNCIO / Capítulo 185 – Seja minha Família ou não.**

Hueco Mundo, a primeira cena que temos é a de uma visão geral sobre as características deste local que abriga os Hollow e também é o refúgio escolhido por Aizen após a sua traição. Dentro de uma pequena câmara, podemos observar algo envolto em faixas e que tenta se livrar das mesmas. Ao fazê-lo, reencontramos um velho personagem aqui: Grand Fisher, o assassino da mãe de Ichigo. Todavia, ele já não está igual ao que o animê nos mostrou nos episódios 9 e 10, onde ele enfrenta Ichigo pela primeira vez. Ele está mudado. Adquiriu uma certa semelhança à forma humana, possui pés e mãos, e seu rosto já não é mais escondido pela máscara. Ainda que seja um Hollow, ele foi capaz de adquirir poderes Shinigami com a remoção de sua máscara, se convertendo em um Arrancar. E agora só tem um objetivo, e com palavras bem objetivas e claras ele o revela: Kurosaki Ichigo, o garoto que foi capaz de cortá-lo no passado.

Cidade de Karakura, apenas outro dia inicialmente comum de escola para Ichigo que após tantos dias de estadia na Soul Society para o confronto contra os Bounts retornou às suas atividades de Shinigami Provisório, em sua cidade. Ao chegar em sua escola (Karakura High School), ainda nos corredores, Ichigo reencontra Mizuiro, um de seus amigos de classe e o cumprimenta. Logo após isso, temos uma cena engraçada envolvendo o extrovertido Keigo que ao ouvir a voz de Ichigo corre desesperado em sua direção, e acaba por tomar uma cotovelada no rosto. Agora, já dentro de sua classe, ele reencontra Inoue, Chad e Uryuu e ao cumprimentá-los acaba fazendo com que Keigo tenha uma crise de ciúmes, já que Keigo não entende qual a ligação que Ichigo possui com os três – afinal, ele ainda não tem a capacidade de ver espíritos, logo, a identidade Shinigami de Kurosaki assim como os poderes de cada um dos demais são desconhecidos para ele.

Parece que o humor está de volta à Bleach, após cumprimentar todos, reencontramos outros dois personagens: Chizuru que chega de surpresa e agarra Orihime por trás – aqui tivemos uma leve censura, no mangá, Chizuru aperta os seios de Orihime e não apenas a região abaixo deles – e a outra personagem é Tatsuki, que como sempre protege Orihime de Chizuru. No momento em que Chizuru agarra Orihime, Tatsuki lança o seu chute no rosto de nossa garota que ama Orihime – e aqui temos uma segunda censura em relação ao mangá, ao receber o chute de Tatsuki o nariz de Chizuru deveria sangrar e o que acontece é que ao invés de sangue, temos água. Após esta cena, Tatsuki cumprimenta Ichigo e o pergunta sobre o que seria o estranho objeto que ele carregava em seu bolso.

Havia dois objetos no bolso de Ichigo, um a cada lado, do lado direito, Ichigo possuía o "amuleto da sorte" que seu pai havia emprestado antes que ele partisse para a Soul Society e no lado esquerdo estava o objeto, que se assemelha a uma insígnia, dado a Ichigo por Ukitake, que o possibilitava retirar a sua própria alma do seu corpo humano e também servia como alerta para a invasão de Hollow em Karakura. Pensando que Tatsuki havia o questionado sobre o amuleto, Ichigo responde que era algo que seu pai havia emprestado para dar sorte. Para a surpresa de Ichigo, ela não estava perguntando sobre o amuleto. Quando Ichigo estava todo enrolado, sem saber o que responder, e prestes a revelar que era um Shinigami, a professora chega na sala de aula, salvando a situação do protagonista. Ichigo está surpreso por Tatsuki estar habilitada a ver o presente que o capitão da 13ª Divisão havia o dado, segundo o mesmo, pessoas normais estariam incapacitadas de ver o tal objeto.

No meio da aula, Ichigo recebe um alerta de que havia um Hollow nas proximidades. Então, ele sai correndo da sala dizendo à professora que precisava ir ao banheiro. E assim, Orihime e Chado também fazem. Keigo tenta seguir o mesmo caminho para descobrir qual a ligação entre Inoue, Chado, Uryuu e Ichigo, contudo é barrado pela professora que o manda entrar na sala. Ao olhar pela janela da escola, Tatsuki vê um garoto de cabelos alaranjados e com uma enorme espada nas costas, ela sabe que é Ichigo. Tatsuki agora pode ver espíritos, também.

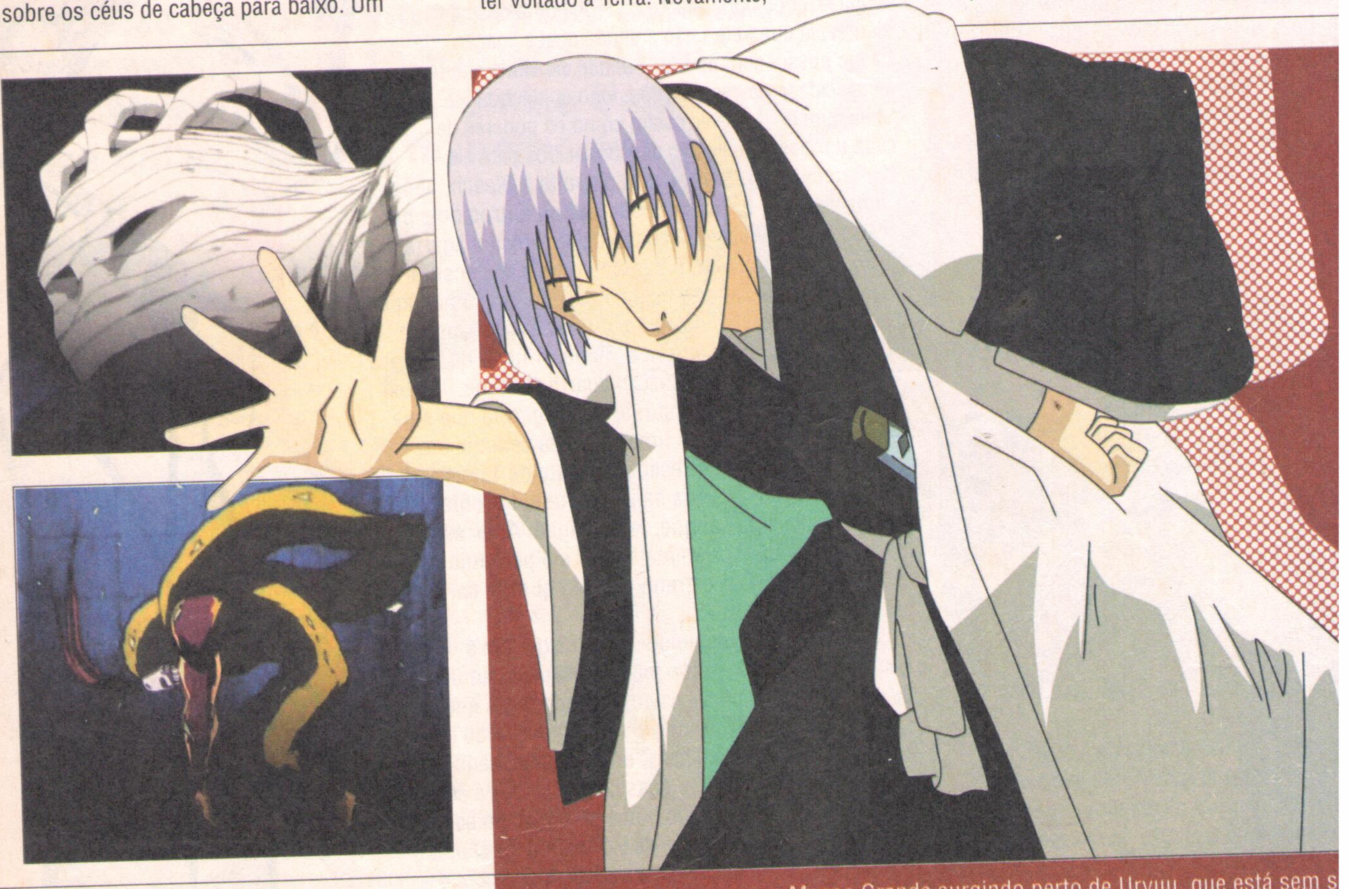
Ao derrotar o Hollow, Ichigo diz a Inoue e Chado que eles não precisariam mais acompanhá-lo todas as vezes que um Hollow aparecesse, já que isso poderia atrapalhar os seus estudos e também gerar desconfiança. Neste momento, vemos alguém planando sobre os céus de cabeça para baixo. Um garoto loiro, que está tomando uma garrafa de água. Ele também tem como objetivo Kurosaki Ichigo.

As Almas Modificadas (konzapakous) que ajudaram Ichigo durante toda a etapa em que confrontou o grupo de Kariya Jin, estão de volta à Loja de Urahara - era esperado pelos fãs que tais almas modificadas sumissem, já que na cronologia oficial elas não existem, entretanto foram mantidas por algum motivo que devemos descobrir mais à frente.

De volta à escola, a professora apresenta aos seus alunos o seu novo colega de classe: Hirako Shinji, o mesmo garoto que estava planando na cena anterior. Ao sentar-se do lado de Ichigo ele diz ao Shinigami que de agora em diante seriam parceiros.

Já anoiteceu, somos levados ao cenário da Clínica Kurosaki. Kon esbraveja por Rukia não ter voltado à Terra. Novamente, Ichigo é alertado sobre um Hollow nas proximidades e utilizando do artefato a ele
entregue por Ukitake, desprende sua alma d
seu corpo, e faz com que Kon assuma o seu
corpo humano para que sua família não per
ba a sua ausência. Feliz por retornar ao corp
de Ichigo, Kon rapidamente esquece tudo o
que havia escutado sobre não aprontar nen
ma e sai feliz da vida pelas ruas de Karakura
é então que Grand Fisher aparece novamen
ataca Kon que reconhece prontamente o vil

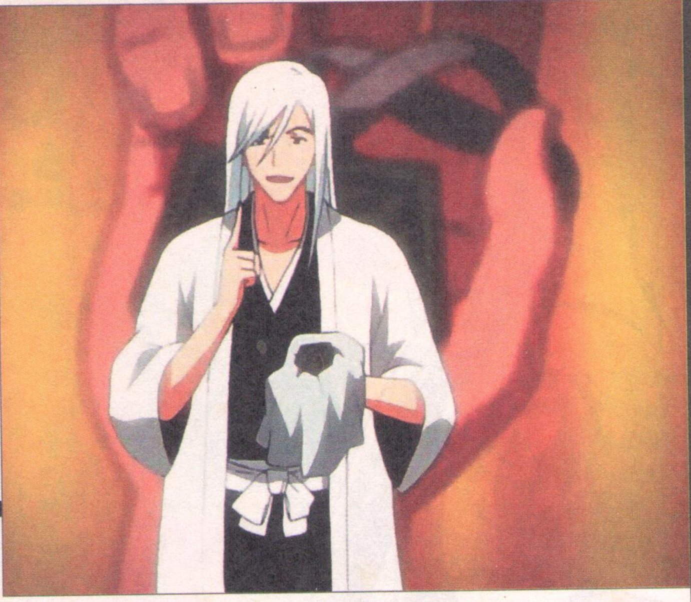
Após derrotar o segundo Hollow do dia
nosso herói se depara com um Shinigami
tanto quanto engraçado, seu nome é
Kuramadani Zennosuke. Ele foi o encarreg
de patrulhar a área de Karakura pela Soul
Society. Ichigo diz ter recebido permissão
para ser um Shinigami Provisório e atuar
naquela área. Kuramandani apenas ri e diz
que isso é impossível. É então que a con



versa é interrompida por Hirako. Agora de posse de uma zanpakutou, ele ataca Kurosaki que está surpreso. E não tardaria até que ele ficasse mais surpreso ainda: ao estender sua mão, Shinji materializa uma máscara e pergunta a Ichigo se aquilo era familiar: uma máscara e uma zanpakutou. No mesmo instante, o Shinigami se lembra da sua luta contra Byakuya onde ele foi possuído pelo seu lado Hollow. No fim, Hirako revela quem realmente é: um Vaizard, um Shinigami que adquiriu poderes Hollow. Ele avisa Ichigo que andar por aí, demonstrando poder não era uma boa escolha, afinal ele poderia acabar atraindo um Hollow com maior poder.

A cena muda, vemos um Menos Grande surgindo perto de Uryuu, que está sem s
poderes Quincy. Ele não tem outra escolha senão lutar utilizando apenas os pequeno
recursos que ainda lhe restavam e torcer para que funcionassem. Sendo assim, ele u
liza através de tubos prateados (que são uma espécie de Kidou para os Quincy) a téc
Heizen (Mordida Sagrada). A técnica tem eficácia ao atingir o Hollow, mas ele possu
regeneração instantânea e logo se recupera. E seu oponente ainda lhe reservará uma
segunda surpresa: ele podia dividir o seu corpo em dois e atacar. Tal é a velocidade,
Uryuu é atingido. E no momento em que seria atacado com o golpe final, uma flecha
Quincy arranca a língua do Hollow. Uryuu não entende quem poderia ter feito isso, c
que pelo que ele sabia, o último Quincy que ainda lutava era ele próprio. Ao ver a pe
que fez isso ele se assusta e diz o nome "Ryuuken". Prontamente, o Quincy que havi
salvo Uryuu se pronuncia dizendo que é uma falta de respeito um filho chamar o pa
seu primeiro nome.

No episódio 110, temos também um novo encerramento para Bleach. O nome é Saku
Hiyori e é interpretado pela cantora japonesa Mai Hoshimura. É o 11º encerramento de B



Sumários para os próximos episódios

[17/01/2007] Episódio 111 - Surpresa! A verdadeira identidade dos pais.

O Menos Grande continua o seu ataque a Uryuu que é salvo por seu pai, Ishida Ryuuken. Ryuuken derrota facilmente o Hollow e então questiona Uryuu se desejava recuperar todos os seus poderes como Quincy, porém, isso teria um preço: ele jamais deveria ajudar os Shinigami novamente. Agora, a cena muda para Kon que está no corpo de Ichigo e sendo atacado por Grand Fisher. E quando estava prestes a ser morto, alguém que ele conhecia muito bem aparece para salvá-lo.

[24/01/2007] Episódio 112 - O começo da batalha, os Vaizard e os Arrancar.

Kon é resgatado do problema em que havia se enfiado, e quem aparece para salvá-lo em trajes de Shinigami é o pai de Ichigo - Kurosaki Isshin, e também, Urahara se apressa para chegar. Isshin e Urahara conversam sobre a habilidade de Aizen em criar os "Arrancar. Urahara estava surpreso ao ver o amigo assumir a forma Shinigami depois de tanto tempo, mais especificamente após 20 anos.

[31/01/2007] Episódio 113 - A abertura para o colapso mundial, invasão Arrancar!

O Hollow interior de Ichigo aparece novamente e cumprimenta Ichigo dizendo "Mais uma vez nos encontramos" e ele se mostra poderoso, fazendo com que Ichigo fique assustado. Enquanto isso, Aizen envia os Arrancar à Cidade de Karakura. Chad e Orihime correm em direção ao lugar em que os Arrancar chegaram...

[07/02/2007] Episódio 114 - Reencontro! Rukia e Ichigo.

Em um momento conturbado para Karakura e para Ichigo, iremos presenciar a chegada de Hitsugaya Toushirou, Matsumoto Rangiku, Madarame Ikkaku, Aysegawa Yumichika e Kuchiki Rukia como colegas de classe de Ichigo. Os Shinigami foram enviados da Soul Society para investigarem sobre os Arrancar.

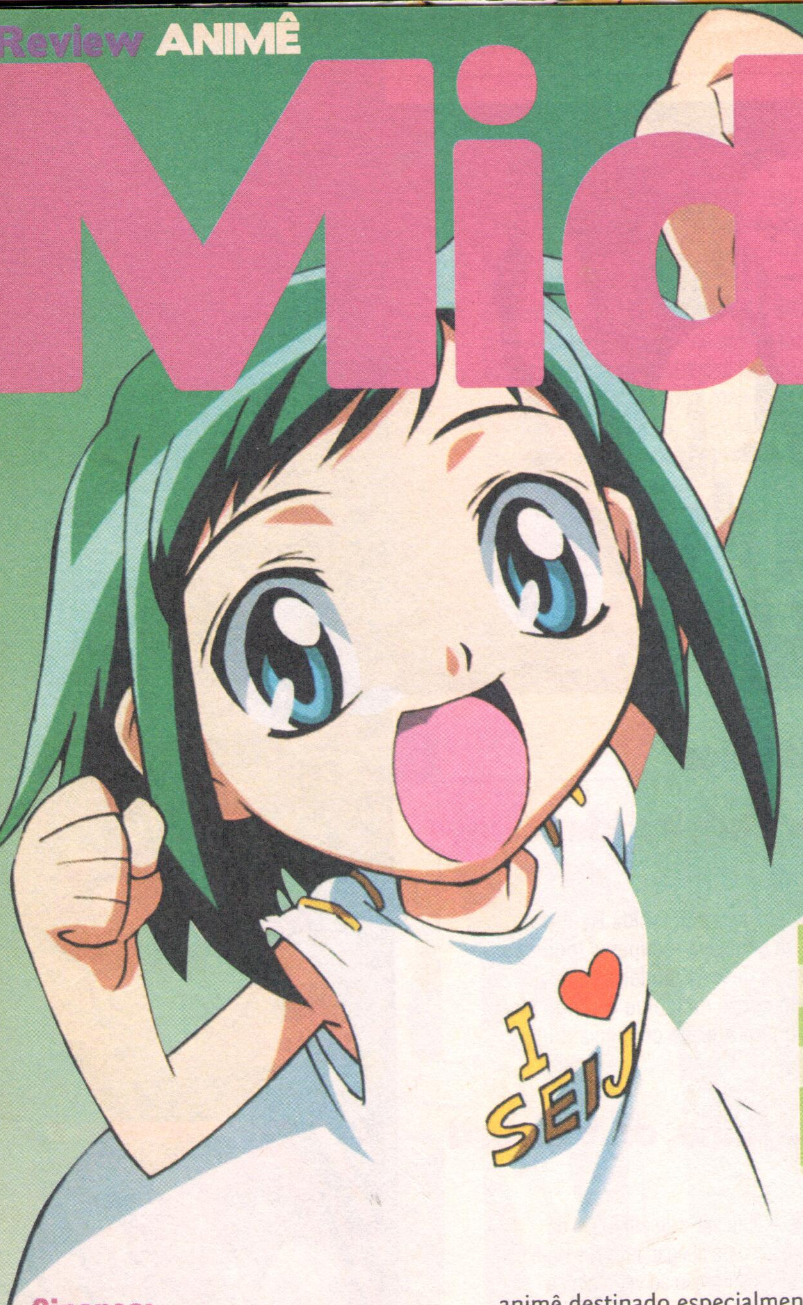
Um novo mundo!

BLEACH .com.br

Saiba as últimas novidades sobre Bleach acessando o site Bleach.com.br pelo endereço www.bleach.com.br.

Midori no Hibi

Por Alexander Lancaster



TRADUÇÃO: Os dias de Midori
EXIBIDO EM: 3 de Abril a 26 de Junho de 2004
DIREÇÃO: Tsuneo Kobayashi
PRODUÇÃO: Studio Pierrot
BASEADO: No mangá original de Kasurou Inoue (Shonen Sunday)

Sinopse:

Seiji Sawamura é um cara durão, bom de briga, com um punho devastador. Mas também é um sujeito justo, que não persegue os mais fracos e, se for preciso, toma o partido destes. Um belo dia, ele desperta e descobre que sua mão direita virou uma menina chamada Midori – que na verdade era uma menina comum, que o admirava secretamente e cujo corpo verdadeiro inexplicavelmente entrou em coma. Agora, Seiji tem que conviver com a sua nova, hm, namorada: a mão direita.

Review:

Tem certas coisas que você não sabe se foram feitas para o deleite de um público em especial ou se foram feitas apenas para tirar uma da cara dele. Midori no Hibi é uma delas. Se observarmos o começo e o final, parece ser um animê destinado especialmente, em sua origem, a aquele otaku solitário, que gosta de "coisas fofinhas" e meninas docinhas, prestativas e maternais – preferencialmente aquelas que não são de verdade – mas torna essas qualidades um elemento de fetichização que escoa em fanzines e ilustrações voltados ao próprio meio. Só que se o começo e o fim pertencem ao otaku hardcore, o meio parece dedicar a ele um bocado de veneno...

Comecemos pela premissa básica: garoto tem na mão direita uma namorada que não reclama, que está sempre junto a ele, que é a mais fiel do mundo, que está ali sempre que ele precisa. Sinceramente, essa metáfora é sutil como um rinoceronte – e se pensarmos bem, tem uma boa dose de escárnio embutida. O primeiro capítulo enfatiza isso em uma cena onde ele manifesta o medo de que sua namorada seja, por toda a sua vida, a mão direita. E é verdade. Só que ele não imagina como.

Esse tipo de humor cresce ao longo da série, sendo devidamente alternado com episódios "afetivos" (e não custa lembrar, a cena que se repete a cada fina de episódio com Midori escrevendo no diário parece lembrar sempre a quem esse desenho realmente é destinado); mas os episódios mais ácidos, se observarmos bem, são os destinados ao personagem Shuichi Takamizawa, um otaku obcecado por bonecas (os dois parágrafos a seguir contêm spoilers, então, estejam avisados).

Takamizawa é uma figura assustadora. Obcecado por bonecas e vestidinhos e principalmente pela pequena Midori; ele é um otaku hardcore em estágio terminal. No primeiro episódio em que aparece, ele se revela um stalker –

alguém que segue obsessivamente uma pessoa e torna sua vida um inferno no processo – e não tem vida de verdade, nem interesse em ter uma. No final do mesmo episódio, ele recebe um porradaço de Seiji e depois disso, começa a ser social e correr atrás de meninas de verdade. Conheço poucas coisas mais simbólicas do que isso.

Mesmo assim ele volta – provavelmente ele se revelou uma boa fonte de piadas – e o destino dele é emblemático. Ao (pensar que está a) se apaixonar por uma menina com várias características "moe" (leia-se: que o otakuzão hardcore gosta), ter sucesso e descobrir que se trata não de uma boneca de PVC em forma humana, mas de uma garota de verdade, extrovertida, que pode ser durona e tomar a iniciativa se preciso, ele passa a fugir da moça pelo resto do desenho. Se Midori no Hibi tem todo o perfil de animê de otaku, com fanservices e piadas bem direcionadas a esse público, falando de seu mundinho fechado, parece que isso é contrabalançado com um belo puxão de orelha a quem precisa dele.

Baita confusão de emoções...

Mas outros personagens também servem como veículo de ironia. A pequena Shiori Tsukishima, uma menina de dez anos que arrasta um bonde pelo nosso infeliz protagonista, é usada em um episódio como veículo de sátira para um porrilhão de fetiches bizarros que os otakus japoneses cultivam e que parecem inacreditáveis a olhos ocidentais. Outra personagem-vítima dessa abordagem é a colega de escola de Seiji, Takako Ayase – mas no caso dela, inicialmente a personagem mais coerente da série, o que aconteceu foi um desperdício. Convenhamos, Midori é uma mãozinha com vozinha de garotinha, que exala açúcar por todos os poros do seu corpo minúsculo e parece ter nascido para seu papel de boneca ambulante. Quem quer uma garota assim não quer uma namorada, quer uma mãe. Ayase, que foi salva por Seiji e se apaixona por ele de forma compreensível dentro dos fatos que se seguem, e não "porque o roteirista quer", inicialmente é crível e até ganha nossa simpatia, mas o fato é que isso seria um obstáculo para o roteiro planejado; o resultado é que, de repente, assim do nada, ela deixa de ser um personagem bem-construído que passa a ver o viés positivo de alguém de quem tinha uma má impressão e passa a gostar dele, o que é aceitável... e passa a ser uma espécie de versão feminina do Willy E. Coyote, o coiote do papa-léguas, arrumando planos mirabolantes para agarrar seu alvo.

Ou seja: ela deixou de ser humana (só retornando a essa condição na reta final da série, mas aí já é tarde demais). E isso parece ter sido feito apenas para facilitar as coisas para a mãozinha verde, no final. Ficou forçado. Às vezes, eu gostaria de ver um roteiro onde as situações lógicas seguiriam seu curso e não há certeza nenhuma sobre como uma história pode acabar. Mas é claro, é isso que o público original da obra espera. E no final das contas, é isso que o conjunto da obra é. Um animê de otaku, com tudo que o Takamizawa chamaria de "moe".

Em todo caso, esse tem pelo menos uma ótima serventia para quem não é fã hardcore: é um excelente presente de inimigo oculto. Dê para aquele seu amigo que não pega mulher e diga que esse animê é a cara dele. A menos que ele queira te fazer assistir junto, como punição, vai ser fonte de boas risadas.

De Olhos bem Abertos!

Tivemos um bate-papo pra lá de descontraído com Keiko Ichiguchi, a mangaká que conseguiu conciliar seus trabalhos em dois continentes e hoje publica simultaneamente tanto na Europa como em seu país de origem.

Por Junior Fonseca e Valéria Fernandes

Keiko Ichiguchi (nascida em Osaka, Japão, em 19 de dezembro de 1966), vive e trabalha atualmente em Bolonha (Itália). Debutou no mundo do mangá em 1988, quando venceu um importante concurso de mangá da editora Shogakukan. Com o pseudônimo de Keiko Sakisaka (optou por usar esse apelido para evitar conflitos familiares), trabalhou para a revista mensal "Bessatsu Shojo Comic", publicando duas histórias em volumes únicos, Lucia (1990) e Otometachi no Sanka ("Com os Olhos Abertos", 1991). Durante esses anos, também escreveu inúmeros artigos sobre suas experiências em viagens para a revista "Palet", e diversos textos para programas de rádio.

Em 1995, realizou para as edições Star Comics o livro de contos Oltre la Porta ("Além da Porta"), e em 1997 deu início a uma colaboração com a editora japonesa Kodansha, publicando duas histórias: 1945 e America, esta última contada em capítulos em 1998 e publicada na Itália em 1999, pelas edições Star Comics. Em 2003, publicou no Japão a saga Mistery Guide, sobre os mistérios de Florença para a editora Hakusuisha.

Um de seus trabalhos mais recentes é Peach!, uma obra autobiográfica onde acompanhamos as aventuras de uma garota japonesa chamada Momoko que passa por diversas situações enquanto se familiariza com seu novo lar, na Itália.

O sucesso e reconhecimento de Keiko é tanto na Itália, que ela até ganhou uma revista semestral chamada Keiko World, uma espécie de antologia, onde a mangaká serializa algumas histórias, além de trazer matérias diversas para seus leitores (na maioria mulheres), destaque para os artigos sobre cultura japonesa (que incluem até dicas de cozinha).

Neo Tokyo: Quando você nasceu e onde foi criada?

Keiko Ichiguchi: Nasci em 19 de dezembro de 1966 em Osaka, e cresci na mesma região.

NT: É bem sabido da importância do mangá na vida das pessoas – principalmente quando falamos em Japão (risos), então acredito que não há a necessidade de perguntar se você lia mangá na sua juventude. Gostaria de saber, então, que tipo de material você lia quando era mais jovem. Era basicamente shoujo, estou certo?

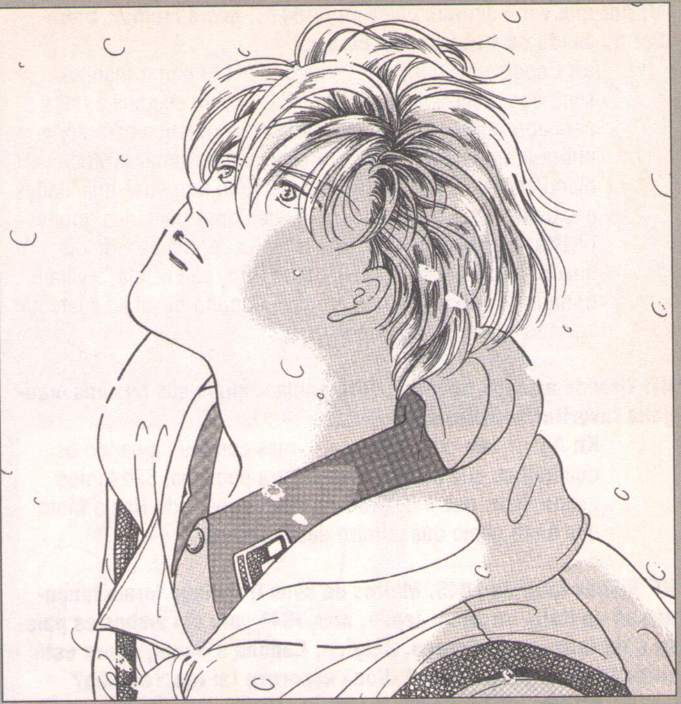
KI: Sim, lia principalmente os shoujo mangá. Mas quando estava no secundário comecei a ler também aqueles que eram para garotos.

NT: Que autoras influenciaram você no início da sua carreira?

KI: Fui influenciada, sem dúvida, por todos os quadrinhos que li. É difícil escolher alguns… Moto Hagio, Ryoko Takahashi, Keiko Takemiya, Fuyumi Soryo…

NT: Por que você decidiu se tornar uma mangaká? Seus pais apoiaram a sua escolha?

KI: Simplesmente porque adorava desenhar quadrinhos! Era de tal forma obstinada que meus pais não puderam fazer nada… pobrezinhos. Não eram de forma nenhuma de acordo com a minha decisão, mas não me puseram obstáculos… Sou muito grata a eles.



Alex, um dos protagonistas de 1945

"Fui influenciada sem dúvida por todos os quadrinhos que li."

NT: Por que você escolheu estudar italiano? O apelo da língua? A cultura do país? A história?

KI: Sinceramente, foi tudo fruto de várias coincidências. Meus pais queriam que eu fosse para a universidade, mas eu não queria (Não estávamos nunca de acordo!). Apenas para agradá-los, prestei exame de admissão na universidade e escolhi o italiano porque então era uma língua que poucos estudavam no Japão e por isso pensei que fosse útil para conseguir um emprego. Não imaginava de maneira nenhuma viver na Itália por tantos anos!

NT: Fale do início da sua carreira com mangá, por favor. Seus trabalhos no Japão foram escritos sob o pseudônimo de Keiko Sakisaka. Por que?

KI: Recorri ao pseudônimo por dois motivos: um deles é porque meus pais não queriam que eu usasse meu sobrenome verdadeiro. O segundo é que como tantos mangakás usam um pseudônimo, me parecia muito atraente ter um, também. Debutei com um mangá com o qual participei de um concurso da Shogakukan. Por quase um ano trabalhei nele com muita dificuldade. Aprendi que aquilo que quero fazer, aquilo que sou capaz de fazer, e aquilo que me é permitido fazer são coisas diferentes. Quer os quadrinistas de sucesso, quer aqueles menos famosos, todos são submetidos a uma vida desumana, com um ritmo de trabalho enlouquecedor como se fosse uma coisa normal. Fazer mangá era toda a minha vida naquele período, seja para o bem, seja para o mal.

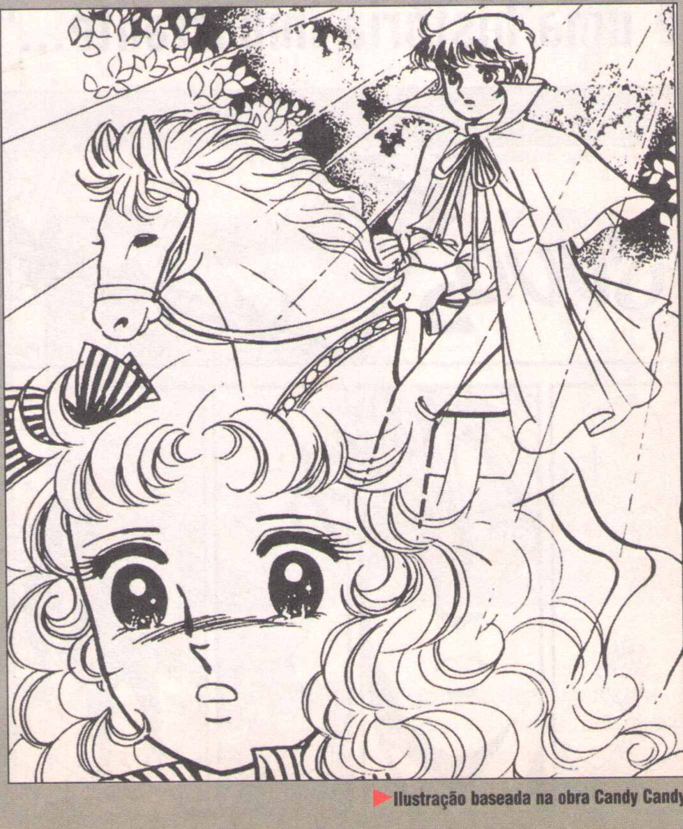
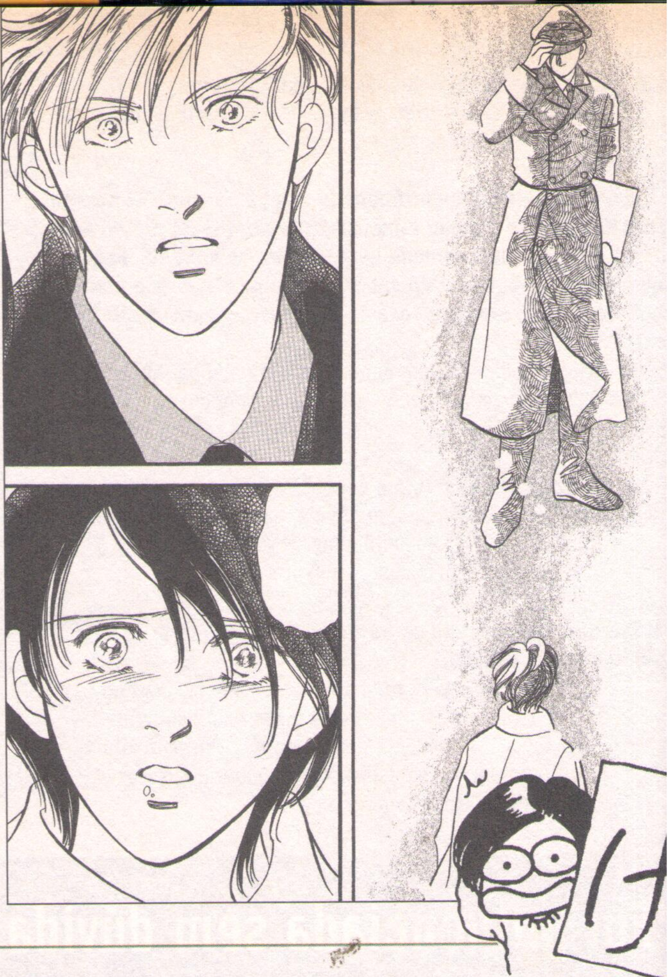


Ilustração baseada na obra Candy Candy



NT: Por que você decidiu viver na Itália? O que é melhor, trabalhar no Japão ou trabalhar na Europa?

KI: Depois de alguns anos muito sofridos como mangaká, senti que precisava mudar de vida. Assim, cheguei à Itália para aprimorar o meu conhecimento lingüístico para poder utilizá-lo no trabalho. Nunca pensei em terminar fazendo mangá também na Itália! Cada mercado tem suas qualidades e seus defeitos. No Japão, há muitas oportunidades, muitas revistas e muitas editoras e um mercado, mas a vida do quadrinista é duríssima. Enquanto isso, na Europa, a vida é tranqüila, mas, sobretudo na Itália é muito difícil se sustentar fazendo somente quadrinhos.

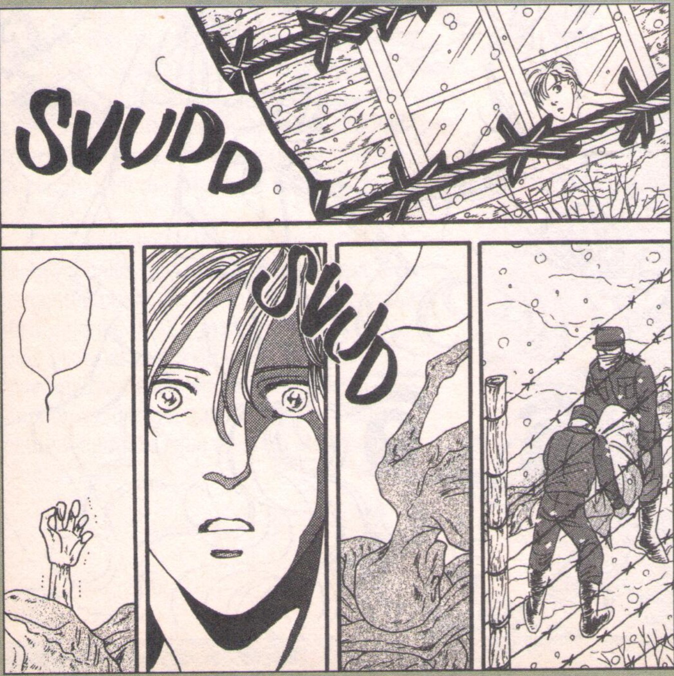
NT: Tirando as suas primeiras influências, quais são os seus mangaká favoritos hoje em dia?

KI: Agora, leio pouco mangá... mas continuo amando os quadrinhos que gostava quando era pequena. São tantos quadrinistas que me agradam, mas, sobretudo Hagio Moto, que é um gênio que admiro desde sempre.

NT: Vamos falar de 1945. Muitos de seus trabalhos foram lançados só na Itália ou só no Japão, mas 1945 saiu em ambos os países e foi lançado na França, Bélgica, Canadá e Suíça, agora está vindo também para o Brasil. Você esperava tal repercussão?

KI: Não, de forma alguma! Para mim, é uma grande surpresa. Trata-se de um tipo de história pouco comum e que não está na moda, mas como me empenhei muito e para mim é uma história importante, sou muito feliz que as pessoas de outros países a apreciem.

> "Trata-se de um tipo de história pouco comum e que não está na moda, mas como me empenhei muito e para mim é uma história importante..."



NT: De onde você tirou inspiração para fazer este mangá? Se olharmos os seus mangás antes de 1945, ele geralmente se foc va em dramas pessoais com um cenário contemporâneo, especialmente europeu?

KI: 1945 é um pouco particular. Eu o realizei depois de entrar em contato com a história da Sociedade da Rosa Branca. A história do grupo me tocou bastante. Para minha outras histórias busquei inspiração na vida cotidiana — penso que seja típico dos shoujo mangá, ainda que eles tenham mudado bastante. Quer seja no Japão, quer seja na Europa, se vejo algo bonito, feio, melancólico etc., me vem a idéia para uma história... Mas o problema é que não poss prever quando e como isso acontecerá!

NT: Fale dos seus projetos futuros...

KI: Nos últimos anos estou escrevendo livros. Informaçõe sobre o Japão para a Itália (conseqüentemente em italiano e livros sobre os mistérios italianos para o Japão (estes en japonês). E descobri que me agrada escrever, apesar de se difícil. Atualmente, estou escrevendo um livro sobre os mistérios de Veneza em japonês e um segundo livro em italiano sobre o Japão. Me descuidei um pouco dos mangás, mas agora, em 2007, quero voltar a desenhar...

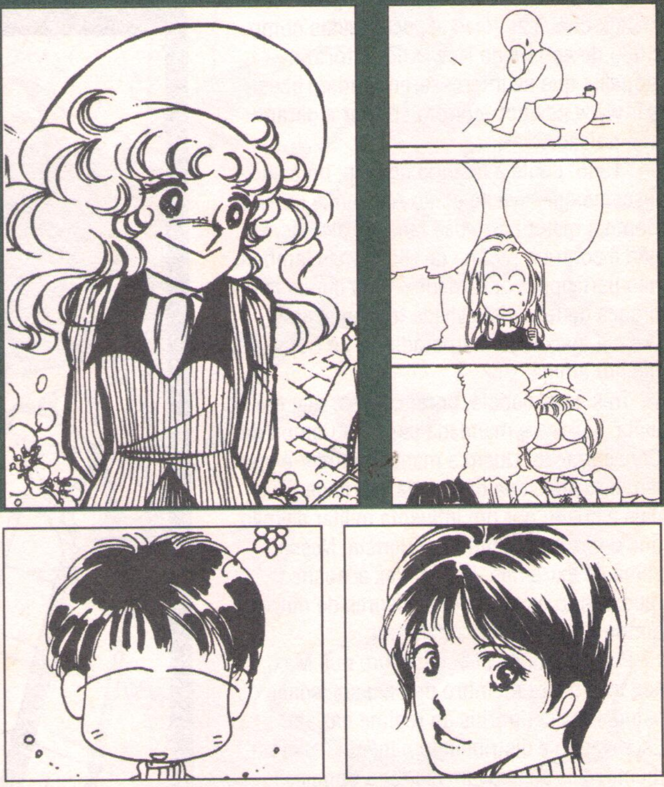
"1945 é um pouco particular. Eu o realizei depois de entrar em contato com a história da Sociedade da Rosa Branca. A história do grupo me tocou bastante..."

NT: Você gostaria de visitar o Brasil?

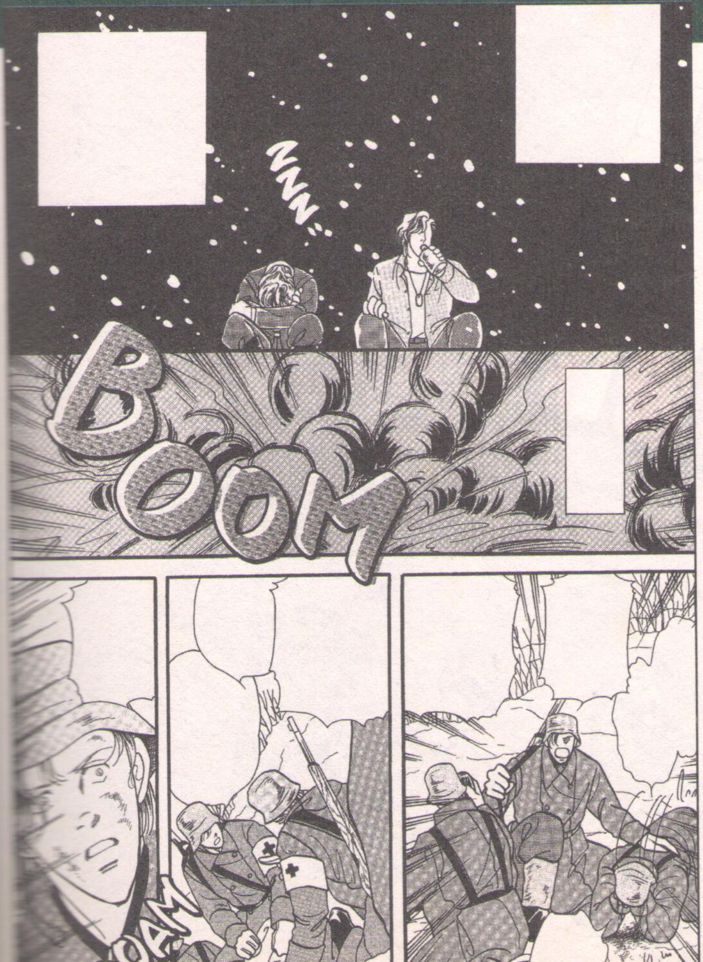
KI: Falando em Brasil, me parece um país distante, mas foi para onde muitos japoneses imigraram. Um país que nunca visitei... E que parece fascinante! Quem sabe um dia?

NT: No Brasil, há muitos meninos e meninas que desejam se tornar mangakás. Você pode deixar uma mensagem para todos eles?

KI: Fico feliz que também no Brasil os mangás sejam apreciados. Os mangás são quadrinhos japoneses, e suponho que também no Brasil existam belos quadrinhos brasileiros. Seria muito bonito se aqueles que são influenciados pelos quadrinhos japoneses fizessem nascer um estilo novo de quadrinhos brasileiros, um estilo nipo-brasileiro.

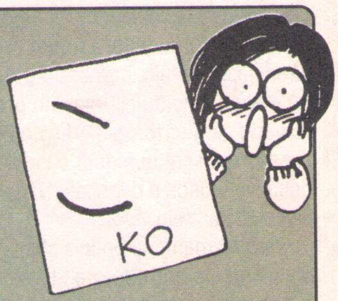


▶ Outras ilustrações da revista Keiko World, onde a mangaká dá aulas de japonês, culinária e outros assuntos relacionados à cultura japonesa



Lista de trabalhos!

- Lucia
- Otometachi no sanka
- Me o aketa mamade
- Prague 1938
- Oltre la porta
- 1945
- America
- La vista sul cortile
- Due²
- Blue
- Peach!



Você Sabia!

Keiko "se tocou" de seu talento depois de produzir um fanzine baseado na obra Captain Tsubasa (Super Campeões, exibido na época pela extinta Rede Manchete) que em pouquíssimo tempo conseguiu a impressionante marca de 1.500 cópias vendidas.

E no Brasil?

Keiko Ichiguchi faz sua estréia no Brasil com uma de suas obras mais populares, "1945" chega às lojas especializadas como titulo de estréia da NewPOP Editora. Aqueles que se interessarem podem acessar www.newpop-editora.com.br e garantir sua edição.

"1945" conta a história de Elen, uma adolescente que vive na então Alemanha nazista. Como a maior parte das famílias alemãs, ela não é contra o regime de Hitler, mas também não participava ativamente. Vivia com a lembrança de felicidade vivida três anos atrás por ela, Alex (seu "namoradinho") e Rosa, a melhor amiga.

Três anos depois, porém, Rosa, que era judia, é presa e mandada para um Campo de Concentração. Quem a manda prender é justamente Alex, que depois da morte de seus pais é criado por um influente militar alemão, que o filia na Juventude Hitlerista. Nesse clima de extremos, Elen e Alex acabam recordando os momentos alegres de outros tempos, e começam a namorar.

Pouco depois, Elen descobre que Max, seu irmão, era membro de uma sociedade de estudantes contrários ao regime nazista. Escrevendo e distribuindo panfletos secretamente, eles esperavam alertar a população alemã sobre os horrores que Adolf Hitler vinha impondo aos seres humanos.

Já Alex é mandado em missão para combater soldados soviéticos. O ódio implantado que sentia por judeus, a quem considerava seres desprezíveis, começa a transformar-se em dúvida quando ele mesmo presencia a barbárie da guerra: milhares de inocentes são mortos sem qualquer chance de defesa, inclusive idosos e crianças. Nada mais parecia certo para ele.

Paralelamente, a polícia alemã descobre o envolvimento entre Alex e Elen (que a este momento já pertencia à sociedade do irmão, distribuindo os panfletos anti-nazistas) e arma um ardil: distribui informações falsas esperando provar a traição de Alex, que deveria contar os supostos planos militares à sociedade da qual sua namorada fazia parte.

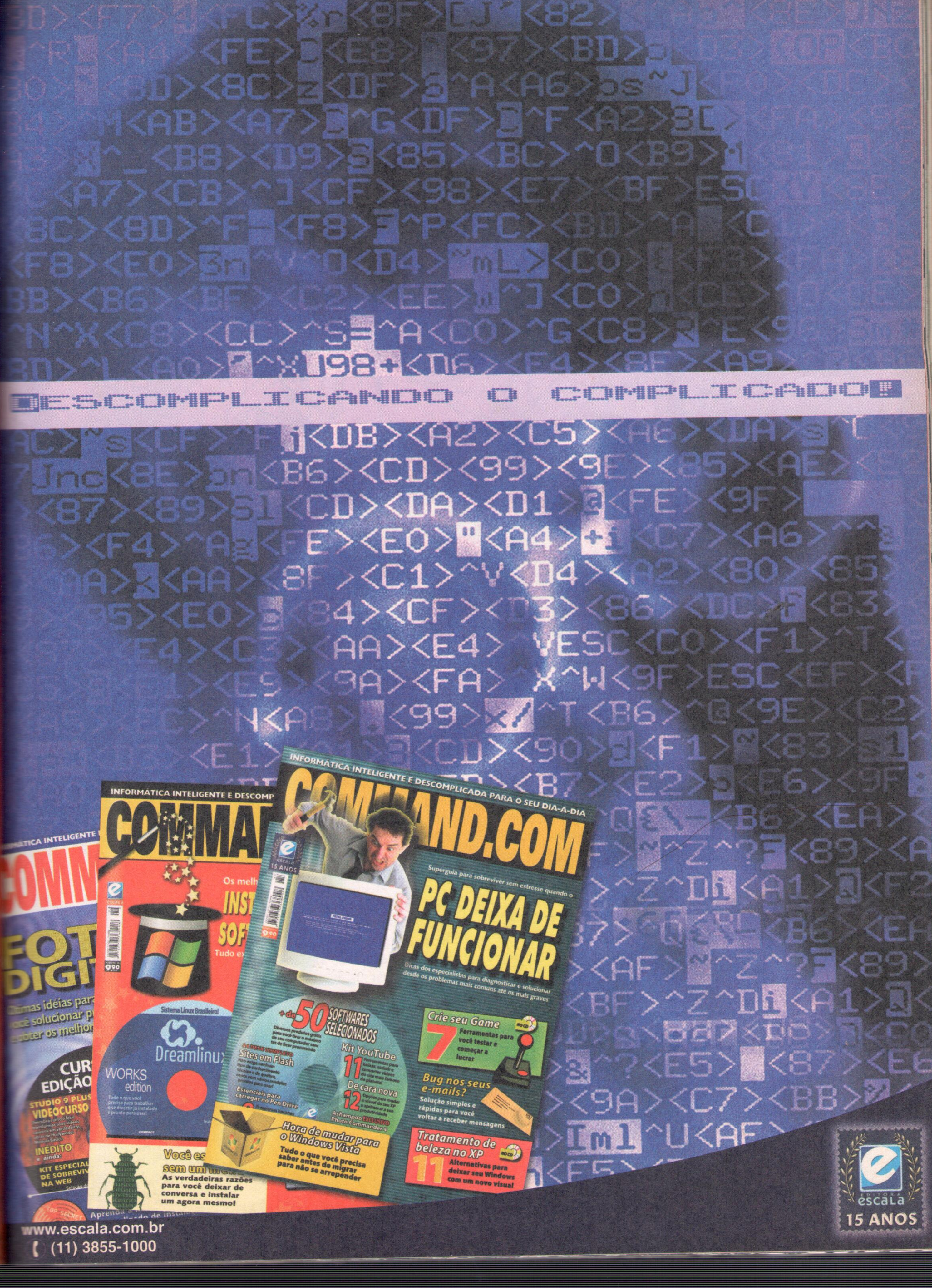
A história tem seu clímax; todos os lados têm suas legítimas convicções. E enquanto a Alemanha vê seu reinado caindo sobre a fracassada operação Barbarossa, a humanidade é cada vez mais posta em jogo ante ao terror.

Uma obra cinematográfica

Se a narrativa do mangá representa a tal "linguagem cinematográfica", a obra é certamente um dos melhores exemplos para isso. O roteiro evolui de forma gradativa, crescendo ao longo da história. A obra é tão bem escrita que poderia ser, tranqüilamente, transposta para o cinema (ou, sem favores, ter acontecido de verdade, com algum dos que presenciaram os crimes da II Guerra).

Keiko Ichiguchi trabalha a história com desenhos leves e limpos, sem carregar nas tintas como em shoujos tradicionais: seu mangá é quase um híbrido. Não há julgamentos de valores, nem lugares comuns ou defesa deste ou daquele lado. Todos são muito humanos (tanto são que questionam sua própria humanidade).

A batalha que é mostrada no mangá, Operação Barbarossa, é um grande diferencial, já que um dos capítulos mais importar da II Guerra, a derrota dos alemães ante os russos, é bastante ignorada no Ocidente (resquício da Guerra Fria), onde geralmente são retratadas com ênfase as batalhas do front Ocidental (nos filmes norte-americano por exemplo). NT


DESCOMPLICANDO O COMPLICADO!
INFORMÁTICA INTELIGENTE E DESCOMPLICADA PARA O SEU DIA-A-DIA
COMMAND.COM
Superguia para sobreviver sem estresse quando o
PC DEIXA DE FUNCIONAR
Dicas dos especialistas para diagnosticar e solucionar desde os problemas mais comuns até os mais graves
+ de 50 SOFTWARES SELECIONADOS
Kit YouTube
De cara nova
Sites em Flash
Crie seu Game
7 Ferramentas para você testar e começar a lucrar
Bug nos seus e-mails?
Solução simples e rápidas para você voltar a receber mensagens
Hora de mudar para o Windows Vista
Tudo o que você precisa saber antes de migrar para não se arrepender
Tratamento de beleza no XP
11 Alternativas para deixar seu Windows com um novo visual!
Sistema Linux Brasileiro!
Dreamlinux
WORKS edition
As verdadeiras razões para você deixar de conversa e instalar um agora mesmo!
escala
15 ANOS

www.escala.com.br
☎ (11) 3855-1000

Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também possuem seu espaço garantido.

Nossos endereços!

NEO TOKYO
Caixa Postal 16.381
CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)
Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:
neo@animepro.com.br

Atenção: A redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo das cartas/e-mails que chegarem, por motivo de espaço.
Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise na própria mensagem.

DVDS NO BRASIL...

Olá pessoal da NT, devo ser um dos mais velhos que escrevem para vocês (39 anos). Queria parabenizá-los, pois durante um tempo estava procurando por uma revista especializada de fácil acesso para encontrar e que tivesse um bom conteúdo sobre animês e mangás. Se fosse possível, gostaria que vocês fizessem uma relação de animês que podemos encontrar aqui no Brasil, em DVD.
Adalberto – Por email

Olá Adalberto, blz? Olha, pra curtir animê, mangás e ler a NT não tem limite de idade não, há todos os segmentos possíveis. Sobre seu pedido, nós já estamos preparando um guia pra lá de especial comentando todos os lançamentos de animês em DVD no país. Tem muita coisa, e provavelmente será uma matéria dividida em várias partes. Vai ser muito bacana, tem coisa que muita gente nem sabe que saiu por aqui e ainda tem mais, acredito que vamos acabar esquecendo alguma coisa e vocês leitores irão nos ajudar.

FLCL, BLEACH, ELFEN LIED

Gostaria que vocês fizessem **matérias sobre FLCL, Elfen Lied e Bleach. A revista continua sempre atendendo às minhas expectativas todo mês! Estou adorando! E, também, gostaria de dar a sugestão de matérias sobre a banda The Pillows, que fez a trilha de FLCL, uma matéria sobre a Aya Ueto, se possível, e uma matéria sobre Kill Bill!**
Tiago Kiddo - Caicó, RN

E aí, Tiago, tudo bem? Bleach já ganhou matéria em nossa 11ª edição — você gostou? Sobre seus outros pedidos eles estão anotados. Interessante que Elfen Lied vem recebendo muitas solicitações, pensava que fosse uma obra não muito popular entre os fãs por aqui. Estava enganado! Mas voltando, pode deixar que vamos, na medida do possível, publicar as matérias pedidas por você. Kill Bill deve chegar primeiro, OK?

ERRO E PEDIDOS...

Olá galera da NT! Tudo blz? Primeiramente gostaria de parabenizá-los pelo ótimo trabalho que vêm fazendo! Mas infelizmente, a matéria sobre o filme de FMA na edição nº 11 veio com alguns erros na apresentação dos personagens! A foto do Alphonse Heinderich é a do Alphonse Elric e vice-versa! A foto do pai do Ed e do Al (Hoheinheim) também está errada! Nela está aparecendo o führer King Bradley! Aproveitando, queria pedir, se possível, uma matéria sobre DNAngel e Tennis no Oujisama! Arigatou Gozaimasu pelo atenção! Até mais!
Érika R. Guerra - Rio de Janeiro/RJ

Oi Érika, tudo certinho? Então, muito obrigado pelo contato e pelo aviso do erro na hora de ilustrar os personagens. Todos aqui da equipe pedimos desculpas pelo ocorrido e agradecemos aos vários leitores (que não foram poucos) que nos escreveram puxando nossas orelhas por isso, hehe. Bom, sobre seus pedidos, estão todos anotados e acredito que a matéria sobre DNAngel chegue em breve viu.
Até mais!

MAIS PEDIDOS...

Queria parabenizar o pessoal da NT pelo maravilhoso trabalho! Fico esperando ansiosa a cada mês pela revista! Queria pedir matérias sobre Monkey Tiphoon, Hunter x Hunter, Wolf's Rain, Ranma 1/2 e One Piece ambos meus preferidos.
Mayra Lonni Naimaier - Porto Velho/RO

Obrigado Mayra, eu sempre digo, é muito bacana receber elogios e saber que o pessoal está curtindo nosso trabalho, mas não deixem de nos enviar sugestões e críticas para melhorar a revista, OK? Sobre seus pedidos, estamos preparando ótimas matérias, e já na próxima edição, finalmente, teremo Hunter x Hunter nas páginas da Neo Tokyo.

NT NO ORKUT

A comunidade do Orkut é ben legal, pois lá eu sempre fico sabendo quando sai a NT do mês, e o mais legal é todo mundo falando das matérias e reclamando que só tinha Naruto, hauahua. Bom, Queria mesmo parabenizar toda essa galera da NT, ATÉ QUE ENFIM temos algo falan do sobre o que realmente

GETBACKERS

E aê galera da NT, blz? Tenho 19 anos e sou um grande fã de animê e mangá. Gostaria de fazer um pedido a vocês: por favor escrevam sobre o animê GetBackers na revista pois adoro essa série super maneira. É só isso gente, continuem com esse bom trabalho da revista.

Adriano da Silva Rufino – Por email

Adriano, você não é o único que vem nos pedindo uma matéria sobre GetBackers, pode deixar que vamos preparar algo bem bacana. É que tem tanta coisa pra fazer que às vezes pode demorar um pouco, mas por favor, não se preocupe, pois vamos atender todos os pedidos, OK?

gostamos, e quebrando preconceitos que animê é coisa de criança. A revista NT veio para ficar, e todos nós estaremos aqui para comprar a edição nº 1000, podem ter certeza. Continuem assim, com a mesma dedicação, que continuarão tendo o retorno que vocês têm hoje.

Dani Porfírio – Por email

Fala aí, Dani, realmente o pessoal está adorando a comunidade no Orkut. Lá os nossos amigos leitores podem entrar em contato direto conosco e a participação de alguns tem sido bem ativa. Acho que isso pode melhorar ainda mais, por isso, fica a sugestão para todos se cadastrarem na comunidade oficial da NT por lá. O endereço está nesta página. O intuito da NT é agradar a todos os fãs de animês e mangás, não ficando preso a um só estilo ou uma única faixa etária. Esse segmento não pára de crescer justamente por conseguir encantar tanto crianças quanto adultos. É uma magia que tentamos explicar em nossas páginas e aos poucos estamos conseguindo ^^. Olha, eu torço mesmo para que cheguemos à milésima edição.

ERRATA

Neo Tokyo 13 – Mangá: Estética e Identidade

No segundo parágrafo do bloco "Nascimento e Crescimento", um erro de revisão alterou seu significado por completo. Onde se lê: *"(...) eles seriam tão importantes para a esteira dos atuais desenhistas de mangá em nosso país quanto a geração que procurou fazer rock no começo dos anos setenta, com bandas como Módulo 1000, Som Imaginário e O Peso, que foram importantes, referencialmente, para a geração vencedora do rock brasileiro dos anos oitenta."*, **leia-se:** *"(...) eles seriam tão importantes para a esteira dos atuais desenhistas de mangá em nosso país quanto a geração que procurou fazer rock no começo dos anos setenta, com bandas como Módulo 1000, Som Imaginário e O Peso, foi importante, referencialmente, para a geração vencedora do rock brasileiro dos anos oitenta." (...)*

Eventos

Para divulgar seu evento nas páginas da NT é necessário o envio de todas as informações com pelos menos dois meses de antecedência. E fiquem sempre ligados aos sites dos respectivos eventos. Não nos responsabilizamos por alterações por parte da organização dos eventos divulgados.

Animecon

Julho – a definir!
São Paulo - SP
www.animecon.com.br

SciFi Friends

14 e 15 de Julho
São Paulo - SP
www.animefriends.com.br

Anime Friends

19, 20, 21 e 22 de Julho
São Paulo - SP
www.animefriends.com.br

NT no Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

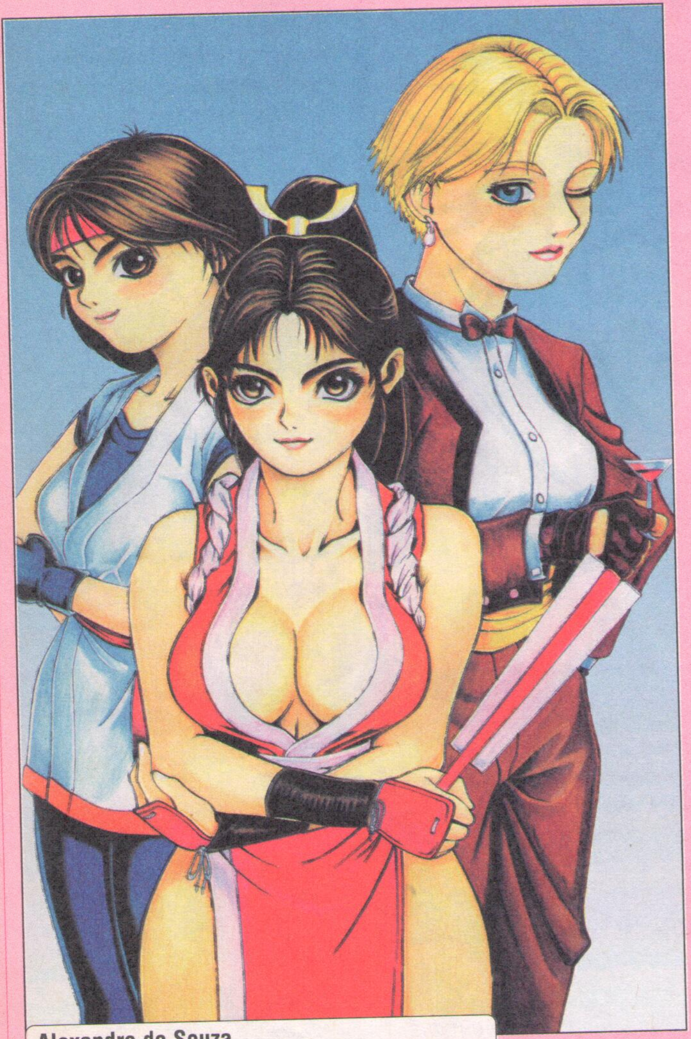
Querem se corresponder!

- A **Mayra** quer se corresponder pelo e-mail ayame_chan_11@hotmail.com e divulgar seu flogão: www.flogao.com.br/meumundoanime

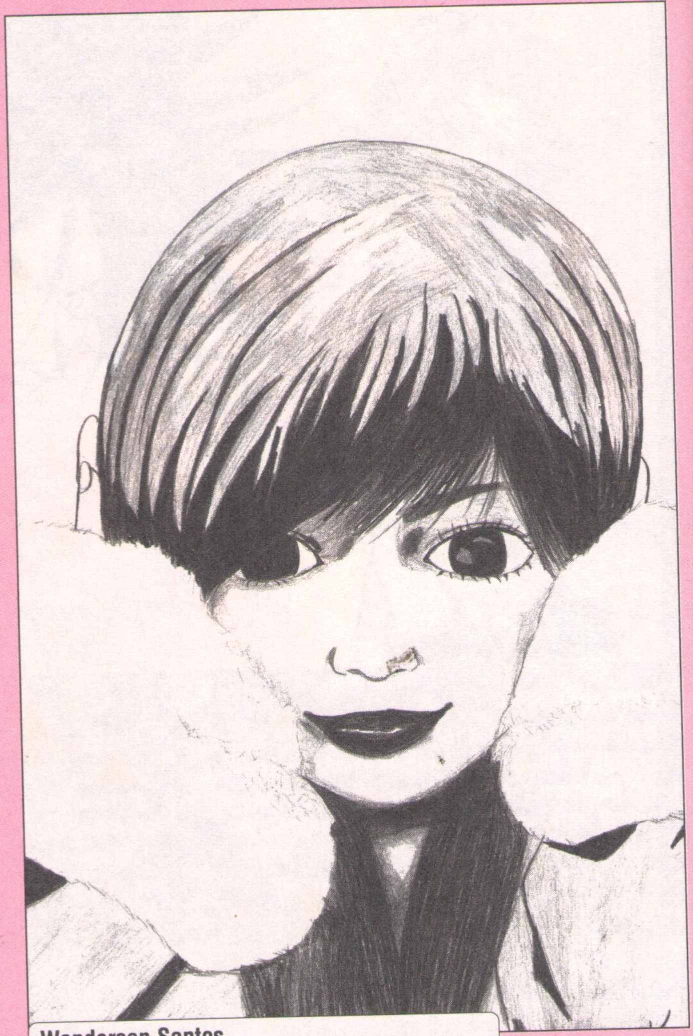
- A **Dani** quer se corresponder com fãs de J-Music pelo e-mail Dani_pml@hotmail.com

- A **Walquíria da Silva** quer se corresponder com leitores da NT, fãs de InuYasha, Angel Sanctuary, Negima e CDZ. O e-mail é nanatsusai@yahoo.com.br

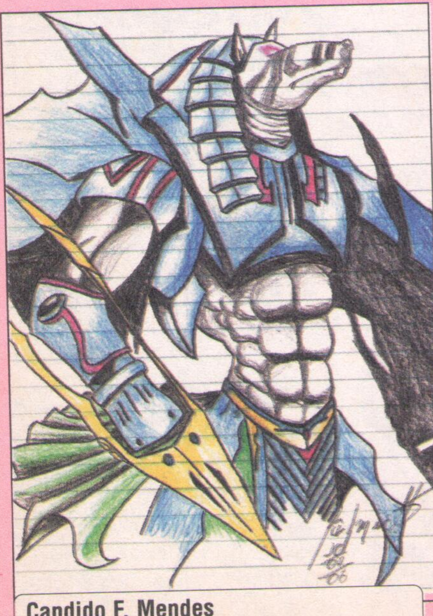
Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br .



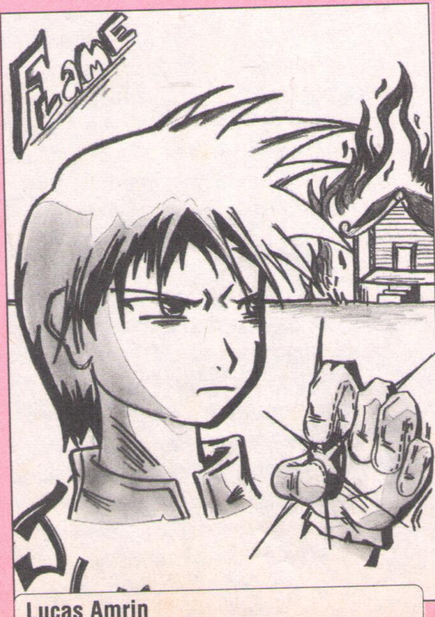
Alexandre de Souza



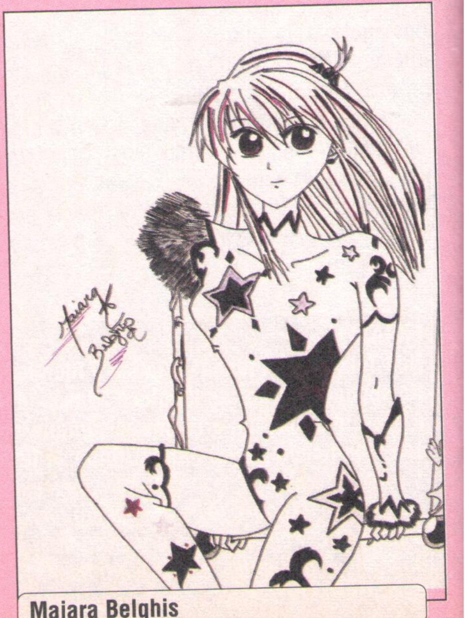
Wanderson Santos



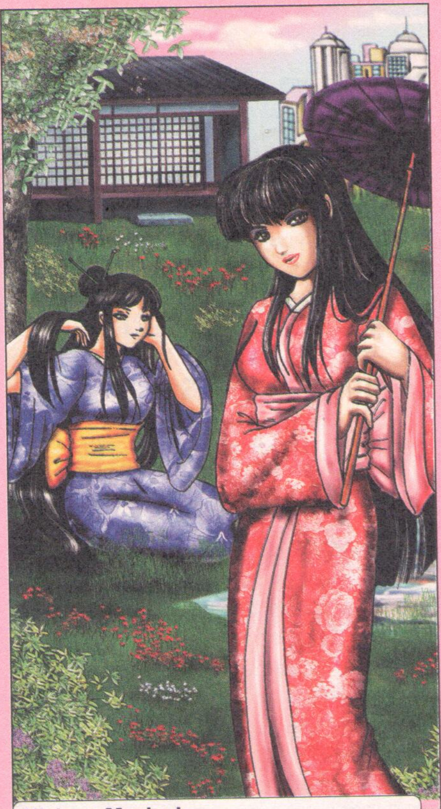
Candido F. Mendes



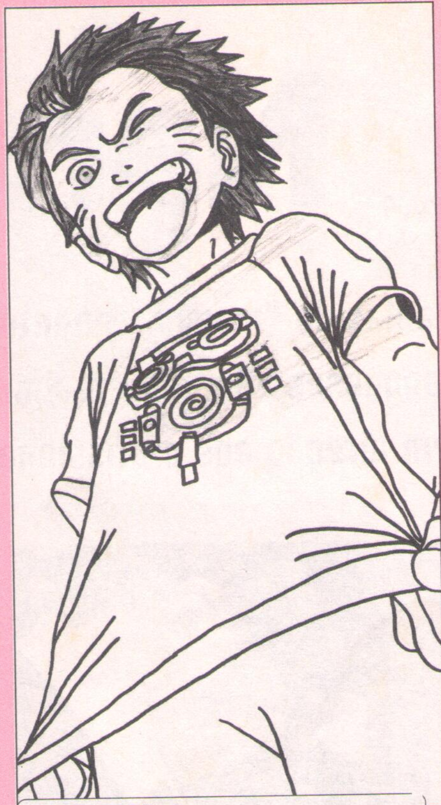
Lucas Amrin



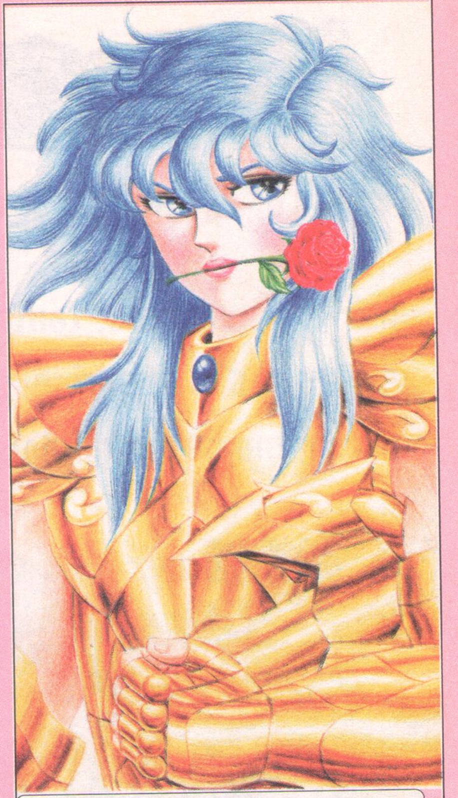
Maiara Belghis



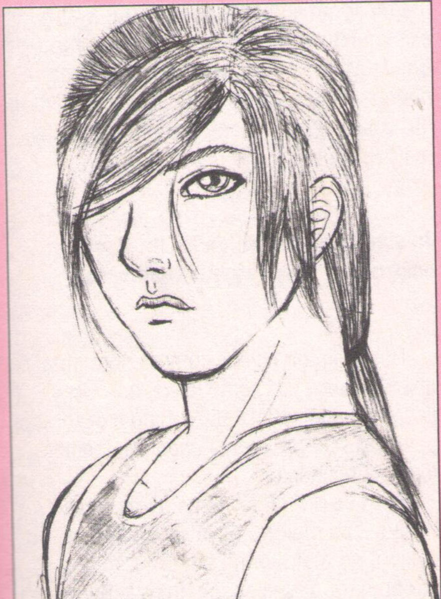
Viviane Machado



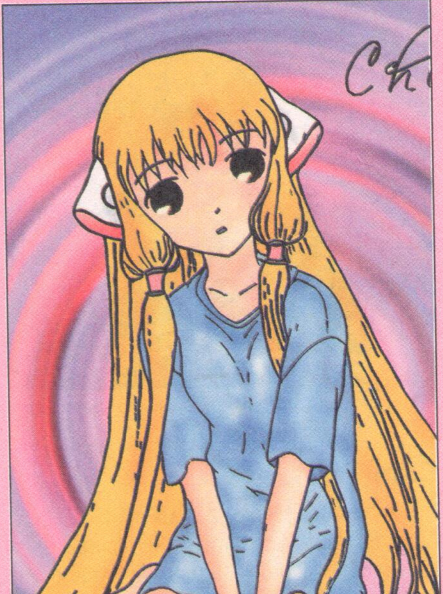
Ana Elisa Ribeiro



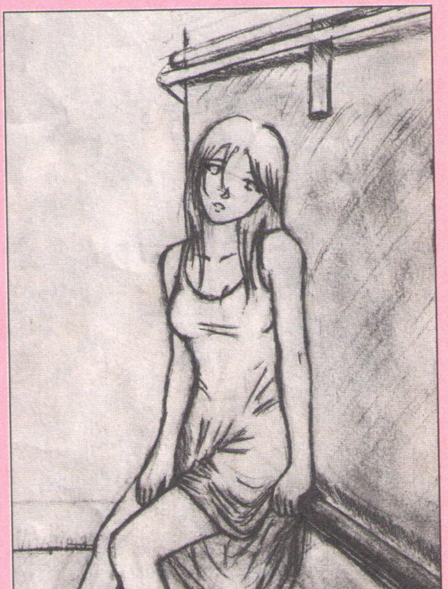
Marcelo Silva de Oliveira



Flavio Viana Junior



Tulio Ligneul Santos



Rodrigo Minelvino de Freitas

演出の秘

Enshutsu No Hi - Segredos da direção

Narrativa

Após tantos livros, tantas aulas de "mangá", quantos de vocês se sentem próximos dos quadrinhos japoneses? Quantos realmente acham que se aproximaram um passo ou dois em direção aos profissionais com aulas de revistas?

▶O mestre Osamu Tezuka

Eu passei a minha vida vendo cursos que ensinavam a desenhar, a deformar, fazer caricaturas... Não me entendam mal, isso não é errado, mas isso não significa nada na hora de se fazer MANGÁ.

Osamu Tezuka, em seu livro "Manga no Kakikata", diz que o desenho tanto faz. Se você consegue transmitir a história para seu leitor, isso é mais do que o suficiente. Claro, saber perspectiva, anatomia, um mínimo de arte-final é imprescindível, porém, nada se sobrepõe à história.

Nessas aulas, quero conversar com todos que pretendem ir além dos fanzines e se profissionalizar. Quero falar sobre roteiro.

neo@animepro.com.br

O início

No Japão, a técnica narrativa é uma herança da China. Os primeiros livros que entraram no Japão vieram de seu vizinho, com de monges budistas que iam pra lá estudar. Deles, os japoneses herdaram as duas estruturas básicas da narrativa.

***Johakyu, estrutura que divide a história em três etapas bem distintas.**

***Kishotenketsu, estrutura que divide em quatro etapas, mas que abre a possibilidade de multiplicar as etapas.**

Essas duas estruturas existem há mais de 2 mil anos, e desde aquela época, muitos escritores talentosos pensaram em alguma alternativa para elas, mas foi simplesmente impossível fugir dessas estruturas e manter uma qualidade aceitável na história. Elas são praticamente naturais ao pensamento humano, tanto é que mesmo a literatura ocidental se baseia nelas, mesmo sem ter tido nenhum contato em sua origem. Portanto, não pense nelas como regras, tente entendê-las apenas, e agregá-las ao seu conhecimento.

O Johakyu pode ser traduzido simplesmente como começo, meio e fim. Não existe história sem esses três elementos, se um deles não existe, você não tem uma história. Porém, a tradução literal das letras de Johakyu tornam seu significado ainda mais profundo.

Jo significa oportunidade. Ha significa destruição. E kyu significa apressar

Numa história, você começa com uma oportunidade, um ponto inicial que lhe desprende do cotidiano. Aí, tudo é destruído, para não sabermos para onde vai. E então, temos a resolução.

Por que o final é chamado "apressar"? Porque sua história deve se concentrar no início e no meio, o fim deve ser só o caminho natural que sua história segue, e em geral é muito menor que o tamanho de se começo e meio. Essa estrutura é tão básic que não funciona apenas para criação de histórias, mas também para criação de cenas, músicas, poemas, até mesmo falas Ela é, também, a mesma usada na literatu ocidental, sendo Shakespeare um mestre no assunto, mesmo que ele possa ter mor rido sem nunca ter ouvido falar nas três letras chinesas.

Na famosa cena de Romeu e Julieta, Julieta e seus pais conversam sobre o futuro da filha. O pai diz que só quer o melhor pra ela e deixa o quarto. Julieta, com todas suas dúvidas, vai à sacada onde deveria se encontrar com Romeu. O leitor já sabe que Romeu é da família rival de Julieta, e que o amor dos dois é impossível. E é por isso que a cena seguinte se torna tão marcante. Julieta encontra Romeu. O que será que ela vai dizer? Ela vai dispensar Romeu por causa dos pais? Ela vai fugir com o seu amado? E é aí que Shakespeare mostra seu talento. Julieta olha para Romeu, que vem com toda a alegria do mundo, só imaginando que vai ficar com seu amor, e diz: "Romeu, por que és Romeu?" E isso resume toda a história. Por que ela foi se apaixonar por seu inimigo? E por que ela não pode se apaixonar por ele? Por que Romeu não é outra pessoa para que eles possam se amar sem nenhum problema?

Essa cena mostra claramente o início, a oportunidade para a história. Antes dela, já sabemos de antemão, pelas outras cenas, que Romeu e Julieta são de famílias rivais. O momento com seu pai cria a dúvida que Julieta não tinha antes, mesmo sabendo da situação de Romeu. Ela, então, vai à janela, encontra Romeu e solta sua frase. Conseguem perceber como a cena foi construída para emocionar?

Shakespeare ainda usava esse mesmo pensamento para formular frases. Podemos imaginar suas histórias como um grande Johakyu que contém diversos Johakyus dentro, onde outros Johakyus contêm mais Johakyus.

Em seus livros, o roteirista Syd Field torna tudo ainda mais compreensível. Ele corta o papo filosófico e torna tudo mais lógico. Para ele, uma história é formada de três atos distintos, separados por dois pontos, chamados de Plot Point 1 e Plot Point 2. O Plot Point 1 é o ponto que tira o personagem de sua rotina, um evento que serve de gatilho para sua história. O Plot Point 2 é o ponto onde sua história se afunila para um final, onde a história recebe sua resolução.

Syd Field vai além. Ele corta o ato que fica entre Plot Point 1 e Plot Point 2 com mais um ponto, chamado de Mid Point. Ele divide o ato do meio, ajudando a definir melhor o que será feito em cada metade. Ele ainda inclui mais dois pontos em cada uma dessas metades, chamados de Pinch, que são eventos que servem pra elevar o interesse pela história. Claro, incluir tantos pontos na sua história só se faz necessário se ela for grande o suficiente pra isso. Syd Field trabalha em Hollywood, escrevendo roteiros para filmes de mais ou menos duas horas. Ele é ainda presidente do Sindicato dos Roteiristas, nos EUA.

Urasawa e Nagasaki

Em japonês, temos outros termos que funcionam como Plot Point 1, Mid Point e Plot Point 2.

Kikkake – Motivo. É o Plot Point 1.
Yama – Montanha. É o Mid Point.
Ochi – Queda. É o Plot Point 2.

Basicamente, formulamos a história assim:

INÍCIO – Apresentação do personagem ou personagens, seu cenário e seu status dentro do cenário.

PLOT 1 – Cena que introduz a história e serve de gatilho para que nosso protagonista entre na trama, saindo de sua situação anterior.

Desenvolvimento – As primeiras reações de seu personagem nessa nova situação, e os primeiros passos dentro da trama.

Mid Point – Como em uma montanha-russa, essa é a primeira montanha, antes da grande descida e das voltas. Um ponto alto da trama que intensifica as cenas. O clímax.

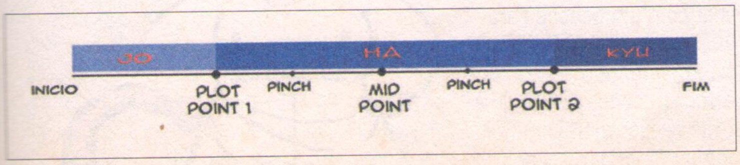
Reviravolta – Momento para criarmos dúvidas nos leitores, para que o final não seja previsível.

PLOT 2 – Cena que fecha a trama, última cena dentro da situação introduzida em Plot 1.

FINAL – Ou resolução. É a resposta a toda a trama, colocando nosso personagem de volta a seu status original ou levando-o a um novo status.

O outro modelo usado no oriente, principalmente nos mangás e séries de TV, é o Kishotenketsu. Da mesma forma que o Johakyu, cada letra contém um significado que define um dos atos.

Ki significa acordar. Sho significa receber. Ten significa rolar. E Ketsu significa amarrar ►

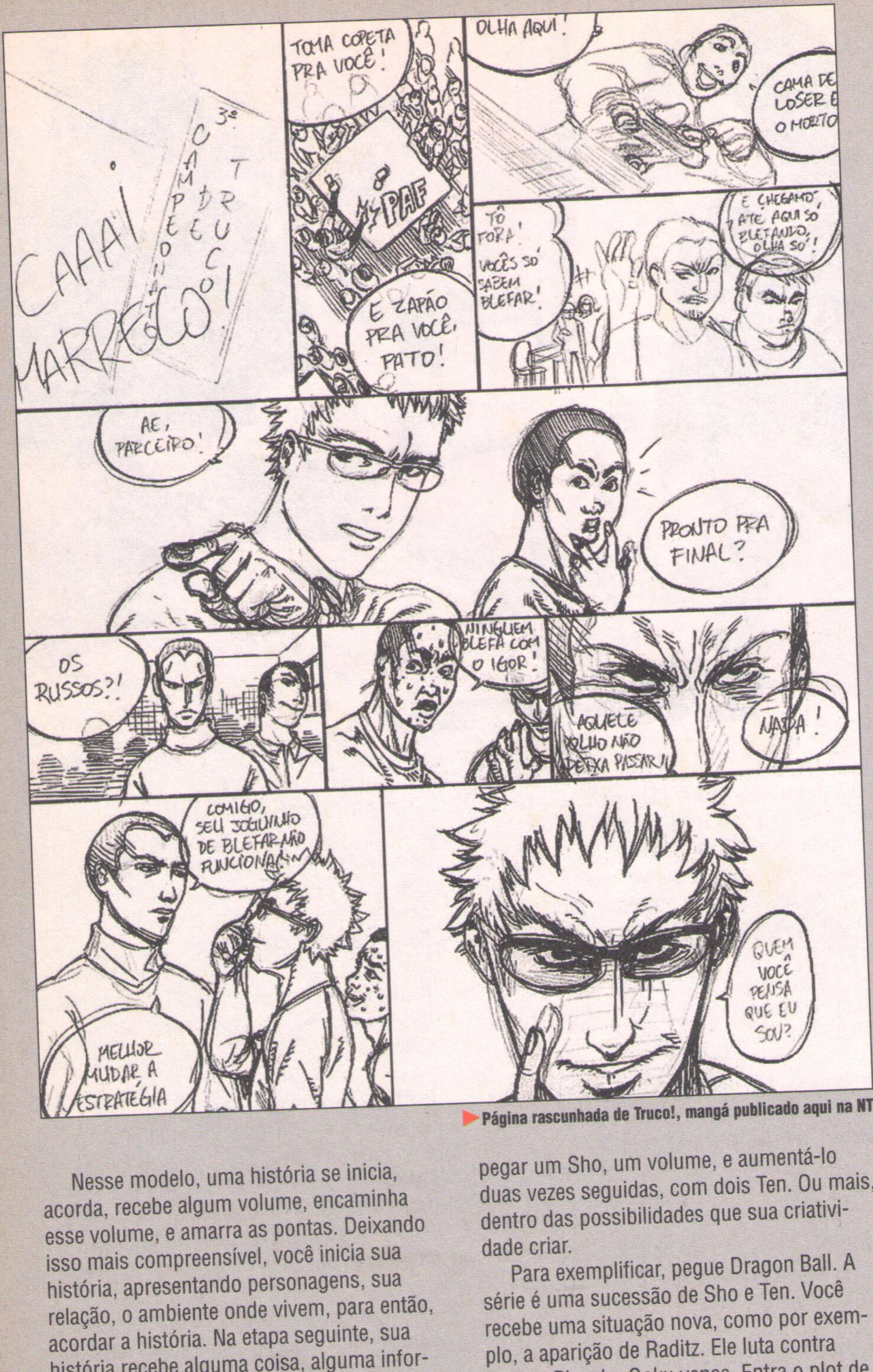


序・破・急

Jo Ha Kyu

起・承・転・結

ki sho ten ketsu


CAAAI MARRECO!
3º CAMPEONATO DE TRUCO!
TOMA COPETA PRA VOCÊ!
PAF
E ZAPÃO PRA VOCÊ, PATO!
OLHA AQUI!
CAMA DE LOSER E O MORTO
TÔ FORA! VOCÊS SÓ SABEM BLEFAR!
E CHEGAMO' ATÉ AQUI SÓ BLEFANDO, OLHA SÓ!
AE, PARCEIRO!
PRONTO PRA FINAL?
OS RUSSOS?!
NINGUÉM BLEFA COM O IGOR!
AQUELE OLHO NÃO DEIXA PASSAR!
NADA!
COMIGO, SEU JOGUINHO DE BLEFAR NÃO FUNCIONA!
MELHOR MUDAR A ESTRATÉGIA
QUEM VOCÊ PENSA QUE EU SOU?

▶ **Página rascunhada de Truco!, mangá publicado aqui na NT**

Nesse modelo, uma história se inicia, acorda, recebe algum volume, encaminha esse volume, e amarra as pontas. Deixando isso mais compreensível, você inicia sua história, apresentando personagens, sua relação, o ambiente onde vivem, para então, acordar a história. Na etapa seguinte, sua história recebe alguma coisa, alguma informação, situação que cria o volume necessário para sua história se tornar interessante. Com esse volume em mãos, você tenta tornar esse volume maior ou diferente. E, então, amarra as pontas.

A diferença pode não parecer tão grande em relação ao modelo de Syd Field, mas tudo se resolve na filosofia dentro do Kishotenketsu. Reparou que as etapas que corresponderiam às duas metades do Mid Point têm um significado peculiar? Receber um volume e aumentá-lo?

Pois é aí que está a grande diferença. Você pode pegar o Sho e o Ten e alterná-los, em quantidades ilimitadas. Pode também pegar um Sho, um volume, e aumentá-lo duas vezes seguidas, com dois Ten. Ou mais, dentro das possibilidades que sua criatividade criar.

Para exemplificar, pegue Dragon Ball. A série é uma sucessão de Sho e Ten. Você recebe uma situação nova, como por exemplo, a aparição de Raditz. Ele luta contra Goku e Piccolo. Goku vence. Entra o plot de Vegeta, anunciando que ele chega em tanto tempo. Eles treinam. Vegeta chega, eles lutam. Goku quase vence, mas Vegeta vira gorila. E por aí vai. É essa sucessão de eventos que é peculiar ao Kishotenketsu. Por isso, esse modelo funciona bem com histórias longas e seriadas, novelas, porque sempre podem fechar com um gancho para uma próxima história, sem comprometer a validade do roteiro como um todo.

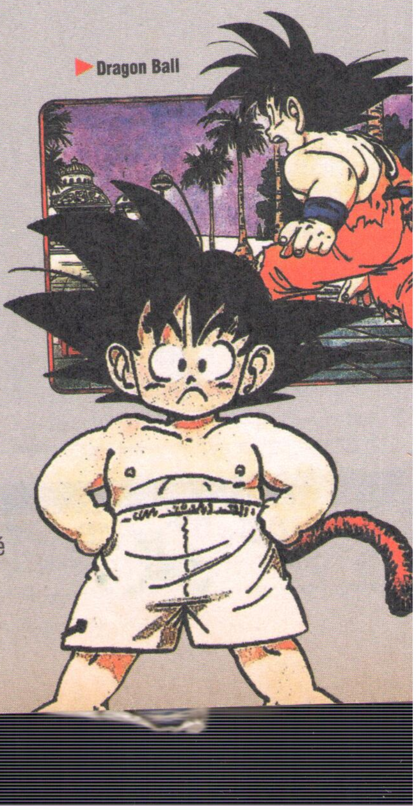
Outra coisa que você pode ter percebido é que Sho e Ten não são necessariamente atadas ao roteiro como um todo, ou seja, não precisam de nenhuma ligação ao começo ou fim da história. Porém, um bom roteirista prefere atar todas as cenas e dar significado à elas. Mas mesmo que você não faça isso, um autor ainda pode usar a alternância de Sho e Ten pra dar vida a sua história pelo tempo que for necessário. A Jump, e qualquer grande revista japonesa, costuma indicar esse modelo de estrutura por tornar mais fácil alguma extensão no roteiro. É por isso que temos aquelas sagas intermináveis.

Em Bleach e Naruto temos dois bons exemplos de como a Jump influi na narrativa. No início, eles preparavam suas histórias com uma estrutura mais simples, de começo, meio e fim, Johakyu. Mas a medid que o sucesso aumentou, eles precisaram inflar suas histórias, em enormes sagas de vários capítulos, trocando assim, sua estrutura, da sucessão de histórias em Johakyu para as grandes sagas em Kishotenketsu.

Uma coisa que se pode notar é que o modelo Kishotenketsu costuma cansar se você não sabe manter bem a história com a alternância de Sho e Ten. Existem bons exemplos, como Monster e 20seiki Shone de Urasawa Naoki, mas vemos mais claramente os maus exemplos, como as sagas intermináveis dos mangás de luta.

O que acontece é que Urasawa é muito bom nas técnicas de narrativa. Por mais q suas histórias sejam sucessões de Sho e Ten, ele trata cada capítulo individualment como estruturas Johakyu, e alterna mini-histórias dentro de suas histórias, com va adas estruturas, dependendo do desejado. Assim, ele consegue manter uma história grande sem perder o apelo, ao mesmo tempo em que faz capítulo por capítulo va a leitura, ao contrário do que costuma se em muitos mangás que se preocupam só jogar um único gancho em alguns trecho menos inspirados de suas histórias.

▶ **Dragon Ball**



As estruturas e as tiras

O modelo mais simples e menor de história é o das tiras. Os mais espertos já notaram aonde quero chegar.

Repararam que no Ocidente as tiras costumam ter três quadros? No Japão, elas até recebem o nome de Yon Koma, ou seja, Quatro Quadros. Isso porque elas são montadas nas mesmas estruturas que eu falei. As tiras ocidentais, de acordo com o pensamento de Início, Meio e Fim, onde o início apresenta personagens e situação, o meio complementa ou quebra a situação e o final resolve as pontas. Nas tiras japonesas, temos o modelo Kishotenketsu, onde somos apresentados a uma situação, ela recebe algum volume que a complementa, esse volume aumenta, e é resolvido no final.

Nas tiras, vemos como um bom roteiro pode funcionar mesmo com o menor dos espaços. Vejo muito as pessoas reclamarem que não conseguem fazer sua história em poucas páginas. Mas isso é por falta de conhecimento em estrutura de roteiro. Ter disciplina para escrever, técnica, já te dá a liberdade de criar com qualquer formato que você tiver.

Para terminar, quero propor um exercício para fixar a idéia de estrutura de roteiro e como ela funciona, de forma natural e agradável a qualquer um.

▶ Ilustração estilo mangá do filme Missão Impossível 2

1º Exercício

A melhor forma de nos familiarizarmos com a estrutura de roteiro é vendo ela acontecer.

Pegue três filmes, de sua escolha. Prefira pegar três filmes que você goste, e esteja bem familiarizado, e também, tente pegar filmes diferentes, que lhe causaram diferentes sensações. Você também vai precisar de um papel e alguma coisa para escrever, caneta, lápis, qualquer coisa.

Se você já conhece o filme, pode pular essa etapa, que é simplesmente assistir ao filme em seu sofá, sozinho de preferência, relaxado.

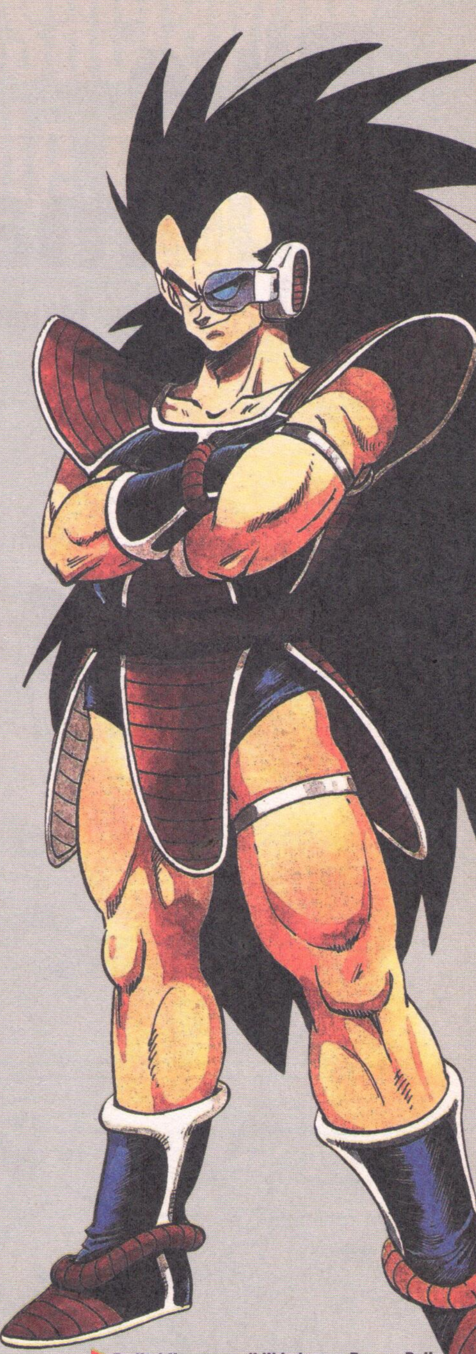
A segunda etapa é reassistir ao filme, mas agora, tomando cuidados. Antes de assistir ao filme, você vai pegar seu papel e fazer uma linha reta vertical. Na ponta de cima, você vai escrever "começo" e na de baixo "fim". Essa é a linha temporal. Dando um pouco de distância, e de preferência em outro papel, escreva todas as cenas que você consegue lembrar, tentando colocar as cenas em ordem.

Agora, assista ao filme, anotando em sua linha temporal as cenas e. se possível, o tempo de filme em que a cena começou.

Quando o filme terminar, você vai notar como seu filme funciona. Geralmente, os filmes usam a filosofia de Syd Field, então, tente procurar primeiro a cena do Plot 1, ou seja, a cena que tira o personagem de uma situação estável e o coloca na história. Então, procure o Plot 2, a cena que encaminha a história ao fim, não necessariamente de tudo, mas um ponto em que nos deixa apenas com a decisão final sobrando. Somente depois disso, procure o Mid Point, que é em geral, uma cena que muda o status da aventura, dando novo fôlego para a história. Em alguns casos, procure também pinch points, que ficam entre Plot 1 e Mid Point, e entre Mid Point e Plot 2, e têm quase a mesma função do Mid Point, eles aumentam seu interesse pela história.

Compare com as cenas que você se lembrou antes de assistir ao filme pela segunda vez. Perceba as cenas que, mesmo inconscientemente, deixaram sua marca, uma forte impressão em sua lembrança do filme. Um bom roteiro nunca deixa você se esquecer dos três pontos.

Repare como mesmo filmes que lhe causam sensações diferentes, filmes de gêneros sem a menor ligação, ainda se mantêm dentro de estruturas básicas. Isso porque mesmo básicas, elas são muito mais profundas e elaboradas do que podemos escrever em poucas páginas.



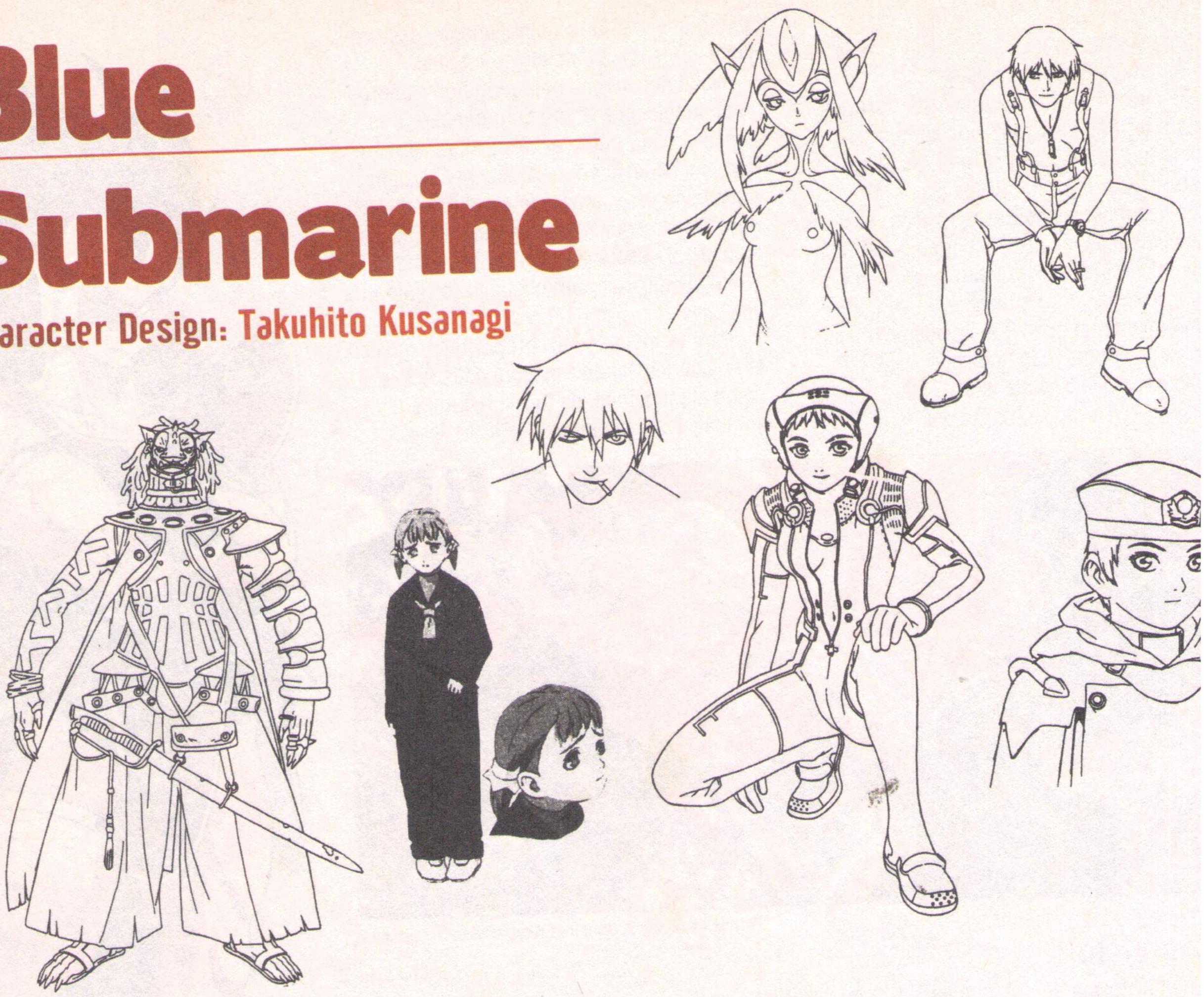
▶ Raditz! Novas possibilidades em Dragon Ball

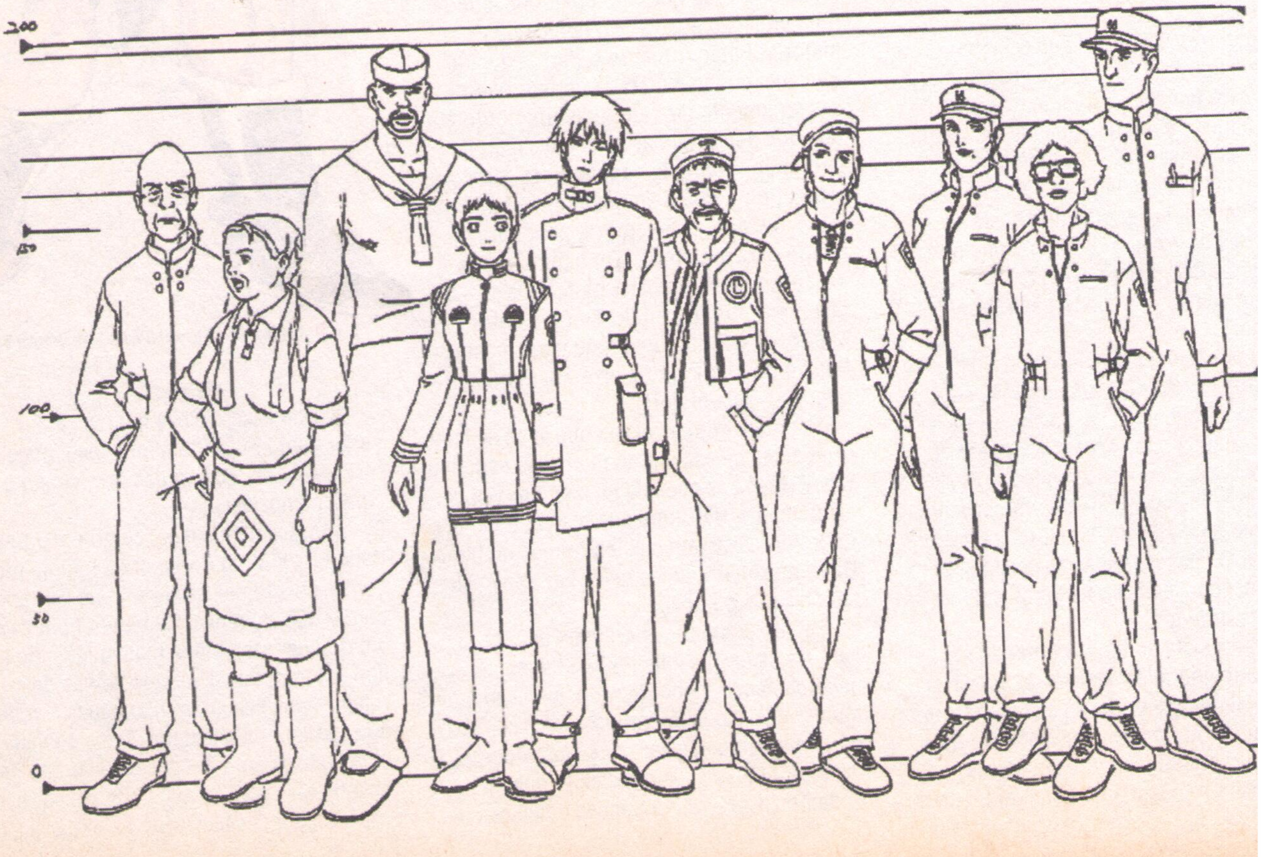
Guarde essas folhas com você. Elas serão muito importante pra você, mais cedo ou mais tarde, no seu desenvolvimento como mangaká.

Nota: Existem casos, como em Jurassic Park 2 e em King Kong, onde o filme parece conter dois filmes em um. E, na verdade, é bem o que acontece. Não é um bom exemplo do que fazer, ainda mais que os dois filmes foram considerados "falhas de roteiro", que acabaram não dando o resultado esperado na bilheteria. Tente se ater a uma história só, um desenvolvimento linear quando for escrever, para não causar essa impressão indesejada. ■

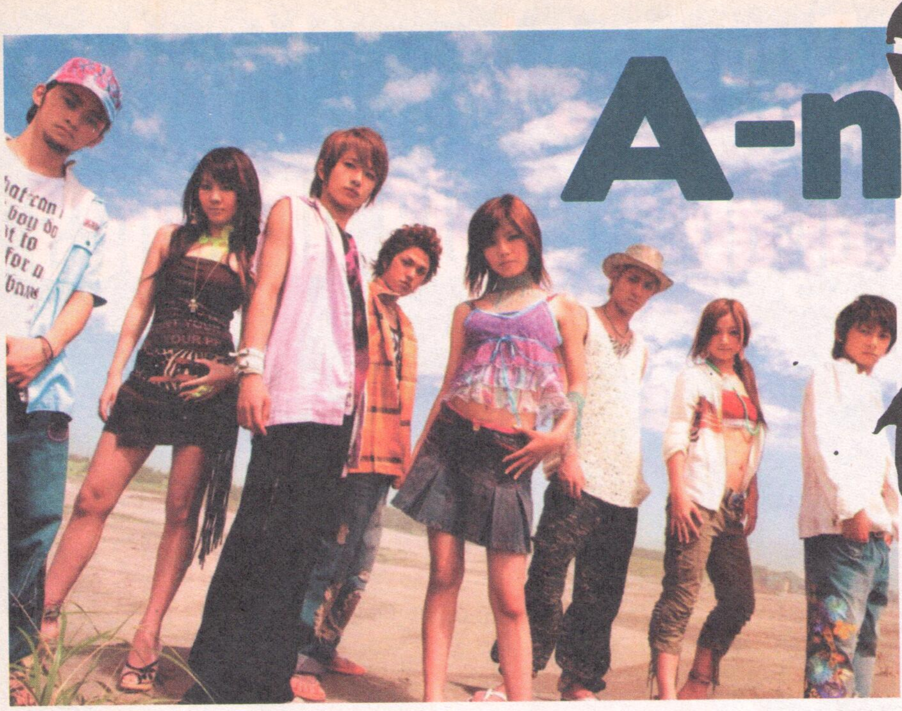
Blue Submarine

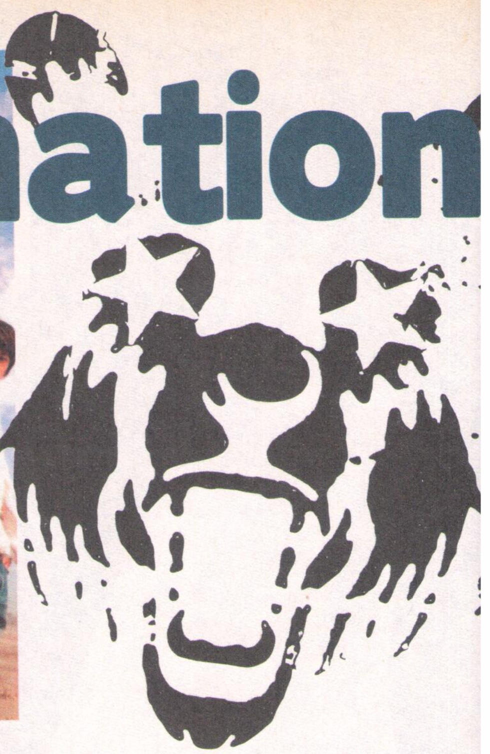
Character Design: Takuhito Kusanagi




200
150
100
50
0

Para os insaciáveis caçadores de dragões
Noiva do Dragão HQ com atrocidades atrozes!
Dragon Slayer
Role Playing Game
Sonhos e Pesadelos
Aventura nos Mundos do Sonhar
Magias do Dragão
Kazap! 36 Novas Magias do game Dragon Quest
Gazeta do Reinado
Últimas notícias da Tormenta!
Gladiador
Aqueles que vão morrer te saudam
Game Design
Poderoso e sempre porcaria?
Gênios
Cuidado com o que você deseja...
escala 15 anos
Reinos de Ferro
Gigante-a-Vapor:
www.escala.com.br
(11) 3855-1000
Editora escala
15 ANOS





A-nation

Um show com BoA, Koda Kumi, Do as Infinity, TRF, Ayumi Hamasaki, entre outros artistas, que ocorre no verão japonês em diversas cidades.

Por Giuliano Peccilli

A-nation é literalmente um sonho de consumo para muitos fãs brasileiros de j-music. Produzido sempre no verão, a gravadora Avex Group leva seus artistas para diversas cidades japonesas, sempre fazendo uma superprodução, não fazendo feio para nenhum outro evento musical.

Imagine Do as Infinity, Koda Kumi, Ayumi Hamasaki, BoA, entre diversos outros artistas num único show? É essa a idéia do A-nation, levar aos fãs desses artistas um show único. Não se pode negar que o evento é uma demonstração explícita da capacidade artística do catá-logo da gravadora Avex Group entre as rivais, mas não tem como discordar da excelente idéia da gravadora.

O evento acontece sempre no final dos meses de julho e agosto. A primeira edição de 2002 teve quatro horas de duração. Atualmente, o evento já tem uma duração maior do que seis horas. Muito do material gravado nesses dias fica de fora, mas pode ser visto na televisão pelo canal WOWOW. Posteriormente, a gravadora lança um DVD de aproximadamente uma hora e meia, com apenas uma amostra do que realmente aconteceu no festival.

Criada em 2002, o festival tem como principal carro-chefe a cantora Ayumi Hamasaki. Em todos os anos, ela encerra o A-nation com algumas músicas principais de sua carreira, como "Boys and Girls" e "1st July".

Uma das grandes atrações do evento é o grupo TRF. A banda, criada em 1993, arranca suspiros do público, por suas coreografias e músicas voltadas mais para o eletrônico.

Na edição 2003, as garotas do grupo Sweets abriu a edição com a música "Lolita - Strawberry in Summer" que é o tema de encerramento do animê Monkey Typhoon, exibido no bloco Toonami na Cartooon Network, aqui no Brasil.

A banda Day After Tomorrow também abre o show, com a música "Faraway". A banda passaria despercebida se não tivesse como vocalista Misono Koda, nada menos que a irmã da cantora Koda Kumi (mais detalhes na Neo Tokyo, número 2).

BoA canta "Shine We Are", "NO. 1" e "Valenti", na segunda edição do A-nation. Lembrando que essa edição foi a primeira que ganhou versão em DVD, já que a primeira foi lançada apenas em CD, com as músicas gravadas ao vivo durante o festival.

Um dos grandes destaques do DVD na edição 2003 é a presença de Do as Infinity perto do fim do show, cantando três canções, entre elas a música "Summer Days".

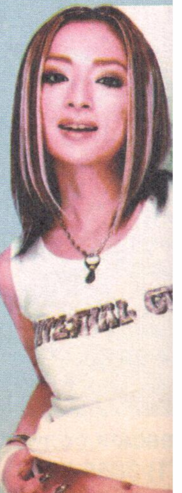
Uma das grandes surpresas que ficou restrita apenas a essa edição foi a música "World Groove", que encerra o A-nation 2003. Nela, todos os artistas sobem ao palco e cantam a música numa só voz. É um momento único, onde podemos ver: Ayumi Hamasaki, Koda Kumi, Exile, TRF, BoA, Sweets, Day after Tomorrow, Do as infinity, Every Little Thing, entre outros, cantando juntos no palco. Na edição 2004, A-nation fo gravado em plena chuva de verão, mas isso não desanimou os artistas de subirem ao palco e muito menos o público que logo tratou de comprar capas de chuva com o nom do evento.

Não pode se deixar passar um dos grandes destaques desse ano, BoA sobe ao palco numa roupa de corrida amarela, pra lá de sensual. Ela canta as músicas "Rock with you" e "Shine We Are!".

Aqui vale o destaque para música "Boys & Girls", da Ayumi Hamasaki, no qual ela e seu grupo de dançarinos aparecem com roupas de pluma cor de rosa. Seu visual é tipicamente inspirado no carnaval brasileiro com direito até a suporte no ombro com as penas com o qual a artista dança a música no palco.

Na edição 2005, as gravações aconteceram em Tóquio, dentro do Stadium Ajinomoto, com capacidade para 50 mil pessoas. O evento "A-nation 05 Best Hit Live" pode ser considerado um dos melhores até então produzidos pela Avex Group.

A-nation 2005 começa com o grupo AAA (confira mais informações na Neo Tokyo 3), que canta seu



neo@animepro.com.br

primeiro single no palco, a música "Blood on Fire". Considerada uma das bandas que mais lança compactos pela gravadora, AAA é considerada uma das grandes surpresas no mercado fonográfico.

Outra artista que aparece logo no começo do festival é Ami Suzuki (vide Neo Tokyo 11) que canta "Delightful", assim marcando o retorno de sua carreira, agora pelo selo Avex Trax. Seguida de Ai Otsuka com a canção leve e divertida "Smile". Ai Otsuka é bastante popular por seu jeito "kawaii" de cantar, mas já provou que sabe cantar belíssimas canções e deixar seu lado "kawaii" de lado, como na canção "Planetarium", do dorama Hana Yori Dango.

Quem arrasa no palco é Koda Kumi. Em roupas minúsculas, ela chega cantando o tema do filme de Cutie Honey (vide Neo Tokyo 2) que foi um grande sucesso no fim do ano anterior. Extremamente sensual, pode-se ouvir tranqüilamente os gritos do público enquanto ela canta no palco.

Uma das maiores decepções é a música "Summer Days", cantada pelo Do as Infinity. Se ela foi cantada bem, nas outras edições, a música na versão 2005 demonstra já sinais do fim do grupo. A vocalista Tomiko Van, mesmo com um novo visual de cabelos compridos, não faz uma apresentação tão incrível como a da edição 2003.

Em contrapartida, Ayumi Hamasaki arrasa mais uma vez no fim do festival, com a música "HANABI", no qual ela sobe num carrinho com alguns dançarinos e canta a música dando uma volta pelo estádio na volta olímpica. Mais uma vez, pode parecer perseguição, mas Ayumi em cima desse carro, lembra os carros de carnaval, ou mesmo um trio elétrico.

Na edição 2006, Ami Suzuki abre com a música "Alright", consagrando seu novo estilo de música eletrônica.

Também temos o retorno do AAA já com um ano de sucesso no mercado, cantando a música "Hurricane Lily, Boston Mary".

Temos a estréia de Tomiko Van com a canção "Flower". Sendo conhecida como vocal do grupo Do as Infinity, na edição 2006 do A-nation, a cantora estréia em carreira solo.

Infelizmente o DVD do A-nation 2006 ficou bem longe do satisfatório, pois deixou cada artista apenas com uma música, enquanto Ayumi Hamasaki manteve suas quatro músicas. A versão exibida pelo canal WOWOW nesse ponto foi mais sensato na escolhas de músicas. Um fato bastante comentado sobre esse festival é que parte do público não esperou por Ayumi Hamasaki, sendo este um dos sinais de que o público começa a se cansar da cantora.

Já a cantora BoA se apresentou com destaque a música "Nanairo no Ashita".

Outro grande destaque da noite foi a entrada de Koda Kumi. No grupo dos mais aguardados, a cantora não fez feio no palco com seu estilo Ero-kawaii, provando que seu sucesso não é instantâneo como tantos pensam. Quem também apresentou novidades foi o grupo TRF, que desde 2000 não gravava um single novo. Assim, eles entram no palco com a música "Where to Begin". TRF com 13 anos de carreira, sempre é um dos grupos mais esperados no evento, assim antecedendo Ayumi Hamasaki, a estrela da noite.

Ayumi Hamasaki entrou no palco com as músicas "Startin", "evolution", a tradicional "Boys & Girls", e encerrou sua apresentação com "Blue Bird".

A-nation é um evento que quem tiver a chance de conhecer pessoalmente ou poder assistir em DVD, irá se deliciar do começo ao fim. Um conselho é conhecer bem os grupos ou os cantores, já que só assim dá pra aproveitar ao máximo esse festival de verão produzido pela Avex Group.

Letra Traduzida

Cavaleiros do Zodíaco

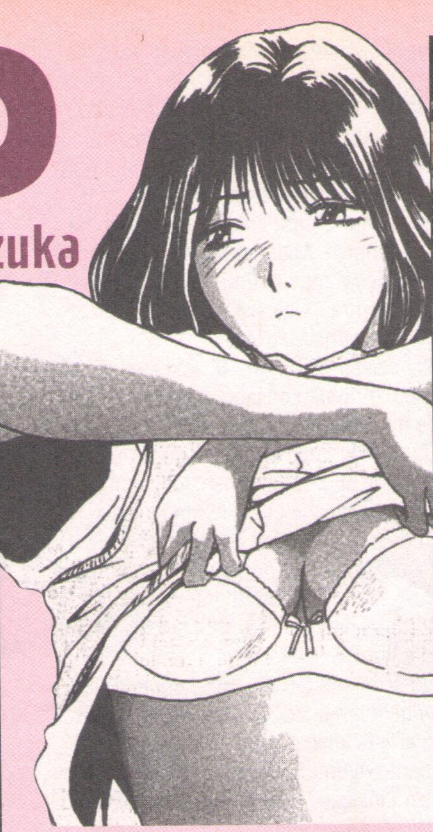
Stop The Fate	Pare o Destino
{From the depths of space, the prospect of intergalactic war lumes over. The fates of many lifes hangs in the balance of this delicate situation. As for the final outcome, we only hope and pray.}	**{Das profundezas do espaço, a expectativa de uma guerra intergaláctica se aproxima. Os destinos de muitas vidas pendem no balanço dessa situação delicada. Quanto ao resultado final, nós apenas esperamos e rezamos.}**
Senjyo e ikanaide to	**Não deixe a zona de guerra**
Ano ko wa itta	**Aquela garota disse**
Ooku no to ga taosarete yuku	**Muitos amigos foram derrotados**
Minai furi wo suru koto wa deki tai	**Não consigo deixar de ver**
**Ore wa tatakai ni yuku*	***Tenho que ir lutar**
Demo hoshi yo nagareru na	**Mas oh estrelas, não desapareçam**
Ano ko wa mada inotteru	**Aquela garota ainda está rezando**
Stop the Fate, Stop the Fate	**Pare o destino, pare o destino**
Stop the Fate, Stop the Fate	**Pare o destino, pare o destino**
Itsu no himodoru toiu no	**Quando você voltará?**
Ano ko wa kiita	**Aquela garota perguntou**
Eien ni matsutsumori no kimi ni	**Você, que espera sempre por mim**
Yakusoku nante suru koto wa dekinai	**Eu não posso manter a promessa**
**Refrão*	***Refrão**
Stop the Fate!	**Pare o destino!**

Por Giuliano Pec

GTO

Great Teacher Onizuka

O dorama



Possivelmente vocês já ouviram falar do mangá e dos animês baseados em GTO, mas uma das franquias menos famosas das três é uma das melhores adaptações no segmento de novelas no Japão. Exibido entre os meses de julho a setembro de 1998 na Terra do Sol Nascente, o dorama foi uma das séries mais vistas por lá, chegando a ter picos de 35,7% de audiência (sendo que um seriado para ser considerado um sucesso precisa apenas passar dos 20%, uma marca bastante difícil de ser ultrapassada).

Constituída de 12 episódios, mais um especial e um filme, a série GTO foi exibida na TV FUJI. Mangá criado por Tohru Fujisawa foi adaptado para o dorama por Yukawa Kazuhiko, que também escreveria posteriormente o dorama Majo no Jouken, que tem alguns atores da mesma equipe de GTO. A direção do programa ficou por conta de Masayuki Suzuki, que ficou bastante famoso com o dorama Long Vacation. No elenco, temos o astro Takashi Sorimachi, que além de interpretar o protagonista Eikichi Onizuka, canta o tema de abertura "Poison". Para a doce professora Fuyutsuki Azusa, temos a incrível Matsushima Nanako que, segundo a mídia especia-lizada japonesa, aonde ela aparece é sinal que o seriado será um sucesso. Já falamos dela aqui, por ser ela a jornalista do filme Ring — posteriormente, no remake seu papel seria imortalizado pela atriz Naomi Watts, na versão ame-ricana —, como também na atuação dela nos doramas Gokusen, Hana Yori Dango e Majo no Jouken,
feitos posteriormente a GTO. Na série, s
mos que Onizuka pertence a uma gangu
motoqueiros e que fez uma faculdade de
ceira, por isso só conseguiu empregos
humildes, como limpador de janelas, nu
se tornando um professor, como era o s
real sonho. Quando surge a chance de v
um verdadeiro professor, ele a agarra co
unhas e dentes.

O vice-diretor Uchiyamada Hiroshi co
sidera Onizuka, um perdedor completo,
fazer entrevista de emprego. Numa dem
tração de bravura ao salvar dois alunos
uma expulsão, a diretora Sakurai Akira f
uma aposta com o vice-diretor, de que q
quer passo errado do Onizuka, ele mesn
irá se demitir.

A professora de inglês Azusa, ao ver
dificuldades do Onizuka, decide ajudar,
ao ver que ele tem umas recaídas perve
tidas, sempre briga com ele. Além disso
Onizuka enfrenta um dilema maior, a sal
não o aceita como professor, sendo a sa
mais perigosa da escola.

Para difamar o professor, uma das c
que os alunos aprontam é uma montag
em que o professor aparece sendo chic
do nu, com duas moças, assim espalha
essa foto em forma de pôster, por toda
escola. O vice-diretor se enfurece com
Onizuka, e tenta usar esse incidente co
pretexto de sua demissão, mas por fim
tudo é esclarecido. Onizuka chega até a
ao autor da montagem que fizesse uma
montagem da professora Azusa nua, pa
fins particulares.

Onizuka enfrentaria uma crise ainda
maior, quando a sala se junta e decide

freqüentar as aulas dele, até ele ser demitido. Assim, todos os dias, eles deixam a sala de aula e passam a freqüentar um karaokê próximo. Neste caso, o diretor dá um prazo até as férias, para Onizuka conseguir trazer as coisas ao normal novamente.

Ele não irá desistir do sonho de ser professor, ou melhor um Great Teacher, e tenta conquistar aluno por aluno. Mesmo com chantagens por parte dos alunos, como quando uma alunas fica semi-nua na casa do professor e tira fotos para o difamar, ele sempre resolve os problemas sozinho ou recorre a sua gangue para o ajudar.

Independente disso, Onizuka também encoraja os alunos a seguirem seu próprio caminho, fazendo a jovem Nomura Tomoko sair da sombra de sua melhor amiga. Ela ganha estilo próprio e até se torna atriz, e abandona a escola para ir para um centro especializado em arte dramática.

A série se torna mais densa quando Onizuka, para proteger dois alunos seus, bate nos alunos de uma escola rival. O caso torna-se a principal notícia da mídia japonesa. Por causa de um aluno que apanhou de Onizuka ter o pai na área da educação, a escola é vendida para a escola rival. Como a escola rival realmente é melhor, a associação de pais e mestres não questiona nada, apenas querem o afastamento de Onizuka do cargo de professor.

Ao serem informados que serão demitidos, todos os professores seguem seu caminho, sem estímulo de lutar por seus empregos. Azusa, depois de ver uma amiga virar aeromoça, enquanto ela própria seguiu a vontade de seu pai, decide largar a profissão de professora para também se tornar aeromoça.

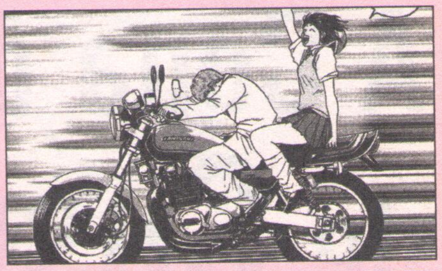
Numa tentativa vista como desesperada, Onizuka entra na escola com seus alunos, sendo divulgado para todos os cantos do Japão que ele "seqüestrou-os". Um jornalista entra na escola para mostrar ao vivo o "seqüestro" e se depara com Onizuka vendo um vídeo que a ex-aluna Nomura Tomoko havia enviado para a classe, percebendo então que nunca houve seqüestro algum. Todos os professores, depois de uma reunião com a professora Azusa, decidem lutar e se transformar em Great Teachers.

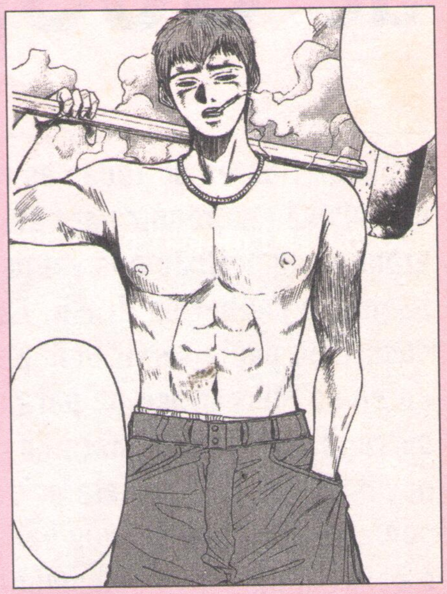
O seriado chega ao seu fim, sendo revelado que tudo não passava de um processo de corrupção dentro do sistema educacional, e tudo volta ao normal. A diretora Sakurai Akira decide abrir mão do seu cargo, dando então a Uchiyamada Hiroshi o cargo que ele tanto almejava.

Onizuka, que até então flertava com Azusa, faz com que ela abandone a profissão de aeromoça e ambos terminam numa noite amor. Diga-se de passagem, a primeira noite de amor dele.

O especial...

O especial começa com Onizuka se tornando extremamente famoso, indo trabalhar numa escola só de garotas, aonde conhecemos a irmã gêmea e também diretora de Sakurai Akira, a Sakura Akira. Essa escola torna-se um sonho de consumo para Onizuka, mas graças a uma péssima recepção das alunas, por outro professor estar se casando e abrindo mão do cargo, ele precisa enfrentar tudo de novo. Nesse especial, também conhecemos o pai da professora Azusa, com Onizuka lutando a todo custo para conseguir sua aprovação para se casar com sua filha. O filme viria em 1999, e começa quando Onizuka vai para uma cidade de interior. Uma cidade falida por causa de um parque de diversões que não deu certo, todos ali não sentem mais prazer pela vida. Onizuka enfrenta uma difícil missão, além disso, uma jornalista o confunde com um membro da gangue dele que foi preso há alguns anos. Onizuka chega a mostrar uma camisinha com o número 2, fazendo alusão o quanto foi especial a noite de amor com Azusa, no seriado.





Após o seriado

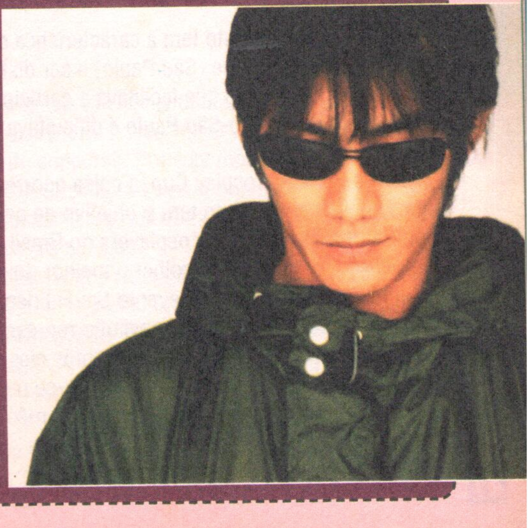
Takashi Eikichi e Matsushima Nanako, respectivamente os professores Onizuka e Azusa, começaram a namorar depois do seriado. Eles se casaram em 2001, fazendo um anúncio para jornalistas. Atualmente, o casal possui uma linda filha.

Takashi ainda seguiu carreira de cantor e ator, vendendo relativamente bem o single "Poison" da série Great Teacher Onizuka. Um fato curioso é que no animê do GTO, muitas das expressões faciais do personagem Onizuka foram baseadas nas expressões que o ator fez no dorama.

Matsushima Nanako no ano seguinte a GTO fez a professora Michi, da série Majo no Jouken, no qual ela se apaixona pelo aluno Hikaru Kurosawa. Aqui, ela faz uma professora de matemática e a temática do seriado é drama. Além do roteirista ser o mesmo, aqui a atriz Shirakawa Yumi, que fez a diretora Sakurai Akira, interpreta a mãe da Michi.

Takashi também foi garoto-propaganda da Toyota, após o seriado. Dessa forma pode ser visto em diversas campanhas que ele estrelou no Japão, ao lado dos carros da empresa daquela época.

Um dos atores que deu mais certo no mercado de doramas foi Oguri Shin, que interpretou Yoshikawa Noboru em GTO. Entre as séries que ele atuou, podemos destacar Summer Snow, Densha Otoko, Gokusen, Hana Yori Dango, Detective Conan e atualmente está gravando Hana Yori Dango 2.



Yamato Cosplay Cup Brazil

Por David Denis Lobão

A Copa do Brasil de Cosplay

Competidores de todas as regiões do país vão se reunir para uma grande competição que vai definir quem é o melhor do Brasil. Esta descrição podia servir bem para o concurso de Miss Brasil ou para qualquer outro grande campeonato do gênero. A novidade agora é que ela pertence a um concurso de cosplay, que vai reunir todo o país em uma mesma competição.

A primeira copa brasileira de cosplayers

Por dois anos o maior concurso de cosplay do Brasil foi o Circuito Cosplay, onde durante quatro eventos os cosplayers competiam na categoria tradicional acumulando pontos, onde quem acumulava a maior pontuação no período de um ano era o grande vencedor.

Mas este campeonato tem a característica de ser organizado em uma única cidade (São Paulo) e ser distribuído em quatro eventos distintos, o que facilitava a participação de cosplayers do eixo Rio-São Paulo e dificultava a participação do resto do Brasil.

Com o Yamato Cosplay Cup, a coisa ocorre um pouco diferente. O novo campeonato tem o objetivo de pela primeira vez reunir todos os melhores cosplayers do Brasil em uma única competição, para assim escolher o melhor do país no dia 15 de julho de 2007, durante o evento Sci-Fi Friends.

Todas as regiões do Brasil enviarão representantes, com todos custos pagos pela Yamato, e juntos eles vão competir para também definir quem vai classificar-se para a etapa internacional da disputa, que será realizada no mês de dezembro de 2007, em São Paulo.

Regras do Yamato Cosplay Cup 2007

Agora você vai conhecer as principais regras para o Yamato Cosplay Cup Brazil 2007 e ter uma idéia de como vai funcionar a Copa do Brasil de Cosplay.

Para começar, o cosplayer deverá residir na região para poder representá-la. Até o 14 de junho de 2007 todos os finalistas serão conhecidos. Ou seja, este é o prazo máximo para os eventos parceiros de cada Estado ou região elegerem seus representantes.

No total serão 22 cosplayers competindo na final para saber quem vai ganhar a Copa do Brasil de Cosplay. O número de participantes por região / Estado do Brasil será:

-Região Norte = 3
-Região Nordeste = 3
-Região Sul = 3
-Região Centro-Oeste = 3
-Eixo Minas Gerais / Espírito Santo = 3
-Rio de Janeiro = 3
-São Paulo = 3
-Vaga curinga (válido para residente de qualquer Estado brasileiro) = 1 (vaga dada na quinta-feira do evento Anime Dreams)

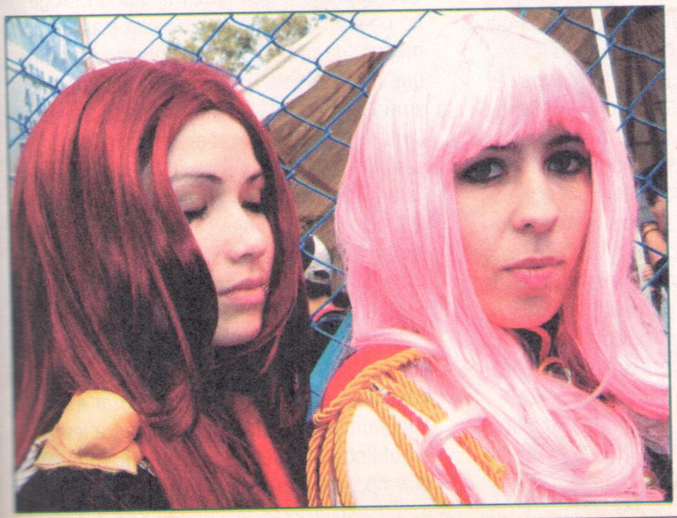
Os participantes serão julgados na grande final por todos os coordenadores de cosplay que a empresa Yamato Corp já teve em seu staff. Serão convidadas 14 pessoas no total, este será o número máximo de juízes da decisão do Yamato Cosplay Cup, mas não existe um número mínimo, isto depende do número de coordenadores que aceitarão o convite. Até o momento, 11 já confirmaram presença.

Os cosplayers se apresentarão para o júri em três momentos diferentes com critérios de avaliação distintos. A primeira apresentação será "Desfile", onde somente a roupa será avaliada, ou seja, sua fidelidade ao original e a dificuldade para sua confecção. A segunda vez que ele subir ao palco será para ser avaliado da mesma forma como seria no concurso "Livre", onde o que vale é a criatividade. E, por fim, subirá ao palco uma última vez para uma apresentação "Tradicional", onde o que conta é a fidelidade do cosplayer ao personagem original em apresentação e a sua interpretação.

Todas as três notas terão um peso igual no final, ou seja, o vencedor da Copa do Brasil de Cosplay precisará mostrar-se qualificado em todos os critérios de julgamento. A nota final do competidor por juiz será a média das três notas das três categorias. Depois disto, serão somadas as notas de todos os avaliadores e esta será dividida pelo número de pessoas presentes na banca, resultado, assim, na nota final do competidor.

Os 22 participantes do Yamato Cosplay Cup vão ganhar:

- Passagem de ida e volta para a cidade de São Paulo (o vencedor precisa morar pelo menos a 100 km da capital de São Paulo para ganhar este direito)
- Hospedagem na noite do sábado para o domingo do evento Sci-Fi Friends (dia 14 para o dia 15 de julho)
- Alimentação para os dois dias do Yamato Cosplay Cup, um de palestra (14 de julho) e outro de competição (15 de julho)
- Ingresso para os 6 dias da Semana Friends 2007 (Sci-Fi Friends e Anime Friends)
- Troféu de participação para todos que competirem, independente da colocação
- Outros prêmios somente para os três vencedores serão adicionados em breve, mas desde já fica definido que eles terão o direito de participar da etapa internacional da competição em dezembro de 2007.



Parceria: Revista Neo Tokyo e Yamato Cosplay Cup

A revista Neo Tokyo anuncia oficialmente nesta edição uma parceria com o Yamato Cosplay Cup Brazil. A Neo Tokyo vai ser a mídia impressa oficial de divulgação do concurso. Por este motivo, já na próxima edição começamos a publicar as fichas dos competidores classificados. Assim, você vai poder conhecer melhor os 22 cosplayers que irão participar da grande final, em 15 de julho.

Após o concurso, a Neo Tokyo vai publicar entrevistas exclusivas com os três vencedores que serão os classificados brasileiros para a etapa internacional da competição. No segundo semestre, a revista passa a publicar reportagens com os cosplayers estrangeiros que irão participar do 1º Yamato Cosplay Cup International, que será realizado em dezembro de 2007. Então, agora você já sabe, a Neo Tokyo é a revista oficial do Yamato Cosplay Cup 2007. Até a próxima edição!

Lucyana Reimão

A "zebra" dos concursos de cosplay

Em 2006, muitos cosplayers novos destacaram-se no Brasil, a maioria deles aparece como grandes promessas para este ano. A expectativa por seus futuros trabalhos e pelas novidades que programaram para os principais eventos é bem grande.

A entrevista desta edição é justamente com uma destas cosplayers, Lucyana Reimão, que ganhou destaque após conseguir o segundo e o quarto lugares do evento Anime Fantasy, garantindo-se, assim, como uma das três primeiras colocadas da primeira etapa do Circuito Cosplay.

Conheça a seguir um pouco mais desta designer de 27 anos, em uma entrevista exclusiva para a revista Neo Tokyo.

Neo Tokyo - Como você começou a freqüentar eventos de animê?

Lucyana Reimão - Um amigo meu, Eduardo Goku, me convidou para cuidar de uma sala no Ressaca Friends 2004, junto dele e de outros amigos, todos fãs de alguma série de TV. Quando cheguei ao local, fiquei abismada com a quantidade de gente presente. Meus olhos brilhavam com as fantasias diferentes, com os stands cheios de coisinhas bonitinhas (risos) e com aquela multidão correndo para lá e para cá atrás dos artistas presentes no evento. Achei tudo muito estranho, mas muito divertido! Não conseguia ficar presa naquela sala e andei pelo evento inteiro, tirando várias fotos. No evento seguinte, eu já tinha feito as minhas orelhinhas de gatinho e já comecei a preparar minha primeira fantasia, que mais tarde soube que se chamava cosplay.

NT - Por que decidiu começar a fazer cosplays?

LR - Na primeira vez que vi os cosplays achei lindo e foi tão deslumbrante ver as pessoas felizes, posando para fotos, parecia um sonho! Nem acreditava que aquilo existia de verdade (risos)! Fiquei com muita vontade de me vestir daquele jeito e interpretar um personagem, mas não conhecia muito do universo de animê e mangá. Comecei a buscar em sites de wallpaper e conheci vários personagens interessantes e estreei meu primeiro cosplay de Anju Ai (Love Witch) no AnimeSekaiCon 2004.

NT - Como você faz seus cosplays? Você mesma compra os materiais, costura...

LR - Depende muito do cosplay. Na parte de costura, já pedi ajuda para a minha avó, que é costureira, para fazer os cosplays de Nanako e Komugi. O de Lucy costurei tudo a mão, porque não queria pedir ajuda novamente e queria fazê-lo por completo, para aprender com a experiência. Atualmente, tenho uma costureira que adora fazer meus cosplays, sempre me motiva para as apresentações e pede as fotos. Às vezes, acredito que ela se empolga mais que eu! (risos) Os tecidos sou eu mesma quem escolhe, mas quando surge alguma dúvida, peço conselhos à costureira. Em relação aos acessórios, eu mesma faço todos eles. Como trabalho o dia inteiro, aproveito minha hora de almoço, seja numa mesa da praça de alimentação do metrô São Bento ou do Shopping Light. Primeiramente, faço uma lista do material que vou precisar, desenho os acessórios detalhadamente no computador com a ajuda de fotos e vídeos e monto um cronograma de atividades a serem realizadas e a data limite para ser executadas. Tenho grande tendência de escolher personagens desconhecidos do público, o que também me traz certa dificuldade para achar material de pesquisa e ajuda no desenvolvimento dos meus projetos. A Internet sempre salva meus cosplays! (risos) Depois disso, faço várias buscas na (rua) 25 de Março e uso a criatividade para desenvolver os acessórios da forma mais barata e parecida possível, no menor espaço de tempo. Com os últimos acessórios, tive a oportunidade de trabalhar numa oficina de madeira na faculdade em que me formei, o que facilitou bastante meu trabalho. Sou um pouco perfeccionista com os detalhes! Acho que por esse motivo já começam a aparecer alguns fios brancos de cabelo. (risos)

NT - Você está entre as primeiras colocadas do Circuito Cosplay. Qual a sensação? Imaginava conquistar tantos pontos/vitórias?

LR - Sempre tenho novos planos de cosplays e acabei estreando dois no Anime Fantasy 2006. Foi uma grande surpresa con seguir duas colocações no tradicional e est entre as primeiras colocadas no circuito, dentre tantos cosplayers conhecidos e com grande talento. Chorei de emoção quando a lista dos colocados saiu em um fórum. Ach que fiquei uns cinco minutos com a boca aberta e com os olhos fixados no meu nom Até brinco com meus amigos que sou a grande "zebra" do circuito (risos)! Foi completamente inesperado, tanto que acreditav que a apresentação, que me deu o 2º lugar no concurso não tinha sido boa e antes mesmo da premiação fui embora. Acredito que não surgi do nada, apenas não notara a minha presença no ano passado. Acredit também, que melhorei em relação às apresentações, pois estão cada vez mais reais características do personagem que interpr to. Além disso, minha experiência com os vários anos de ballet clássico e jazz contribuem para que eu tenha noção de com ocupar melhor o espaço do palco. É muit bom saber que seu trabalho e esforço est sendo reconhecidos. Estar entre as prime colocadas só me motiva a melhorar e me apresentar trazendo inovações para levan o público e oferecer o máximo de mim. C o tempo, aprendi que o que realmente importa na arte de fazer cosplay é a diver são... o resto é conseqüência!

neo@animepro.com.br

Galeria

Guilty Gear XX

Final Fantasy VII

Cyborg 009

Black Jack

Naruto

dot. Hack

Piratas do Caribe

Kingdom Hearts

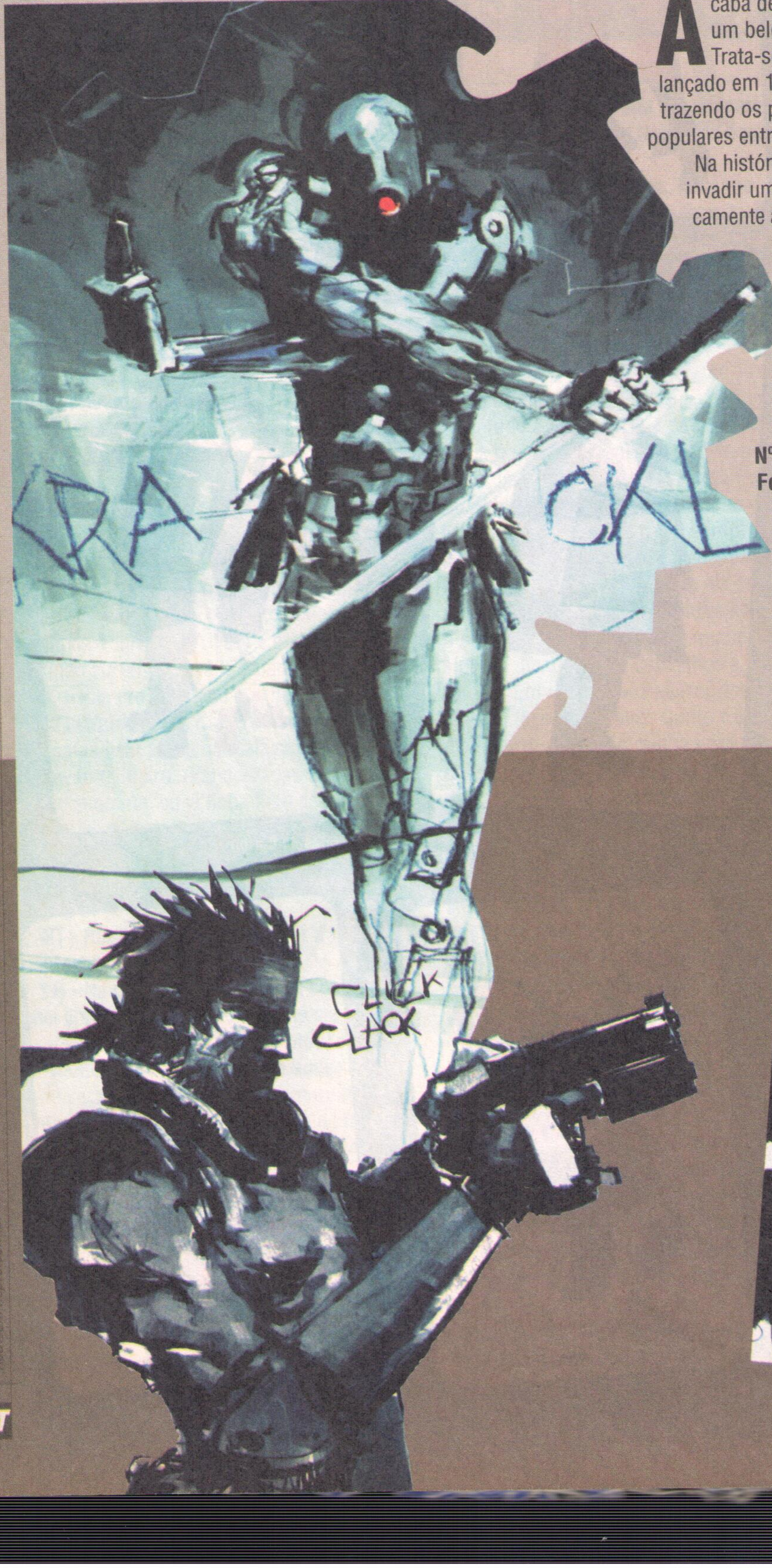
Dos games para as páginas!

Editora Pixel lança HQ de Metal Gea

Acaba de chegar às bancas e lojas especializadas de todo o país um belo presente para os fãs de videogame e de uma boa HQ. Trata-se da obra baseada no popular game Metal Gear Solid, lançado em 1998 para o PlayStation 1. No total serão dois volumes trazendo os principais elementos que faz dessa obra uma das mais populares entre os gamemaníacos.

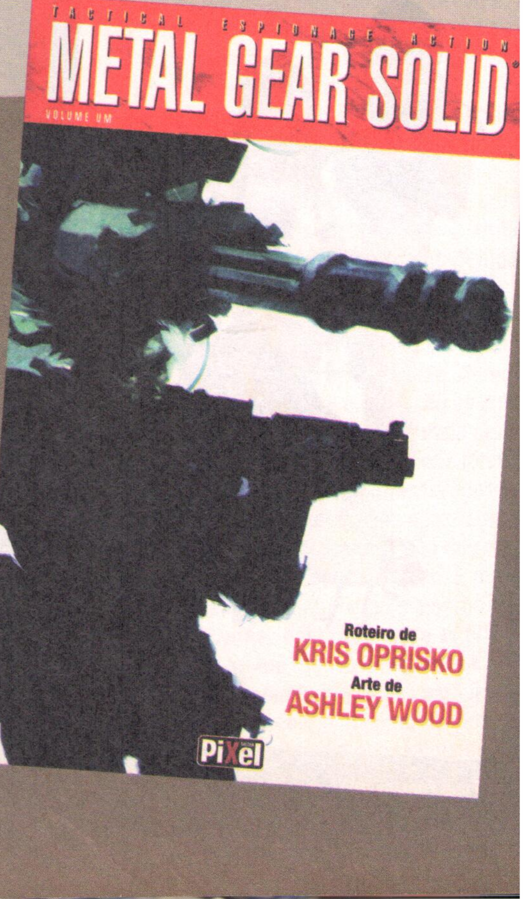
Na história, o especialista em missões secretas Solid Snake, deve invadir uma base militar no Alasca, dominada por terroristas gene camente alterados e que ameaçam lançar um ataque nuclear cont o mundo se não tiverem suas exigências cumpridas.

A história foi escrita por Kris Oprisko (do gibi C.S. e de O Ladrão da Eternidade) e tem arte de Ashley Wood (de Spawn, PopBot e Uncanny X-Men Annual 2001).


KRA
CKL
CLICK
CLACK

Título: Metal Gear
Nº páginas: 148
Formato: 21 X 28 cm

R$ 32,90 cada

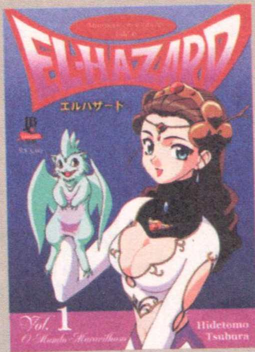

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
VOLUME UM
Roteiro de
KRIS OPRISKO
Arte de
ASHLEY WOOD
PiXel

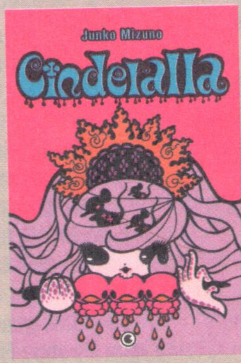
Animê e Mangá

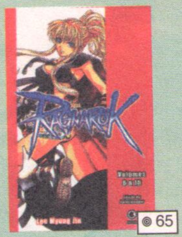
Biblioteca básica

www.comix.com.br

Atsushi Kaneko
BAMBI
vol. 1







65

Cavaleiros do Zodíaco G

72

BLADE
A LÂMINA DO IMORTAL
HIROAKI SAMURA

68

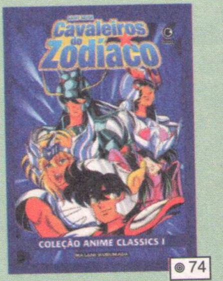
EVANGELION

77

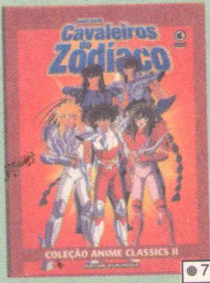
.hack
A lenda dos .hackers

O LIVRO DO VENTO
Jiro Taniguchi
Kan Furuyama

SADE
Senno Knife



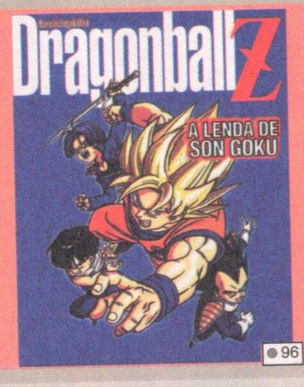
74



75

Cavaleiros do Zodíaco
GIGANTOMAQUIA

95



96

Vagabond
37

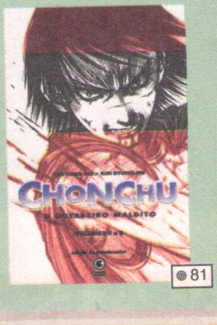
108

53

101

japonês em quadrinhos

112



81

80

LANÇAMENTOS:

- **L 00-Manga - Como o Japão reiventou os Quadrinhos** Livro - Especial – R$ 75,00
- **L 01-Merupuri** I nº 1 a 4 – R$ 9,50 (cada)
- **L 02-Tsubasa Chronicles** I nº 1 a 5 – R$ 5,90 (cada)
- **L 03-XXX Holic** I nº 1 a 5 – R$ 5,90 (cada)
- **L 04-O Tigre e o Dragão** I nº 1 a 6– R$ 8,90 (cada)
- **L 05-Sand Land** I Vol. Único – R$ 14,90
- **L 06-Adolf** I Vol. 1 a 4 – R$ 27,50 (cada)
- **L 07- Cinderalla** I Vol. Único – R$ 29,50
- **L 08- Nausicaa** I nº 1 e 2 - R$ 27,90 (cada)
- **L 09- Monster** I nº 1 a 5 – R$ 12,00 (cada)
- **L 10- Princess Ai** I nº 1 a 3 - R$ 12,00 (cada)
- **L 11- Yu-Gi-Oh** I nº 1 a 5 - R$ 12,00 (cada)
- **L 12- Bambi** I nº 1 e 2 - R$ 22,00 (cada)
- **L 13- Angry** I nº 1a 6 - R$ 9,90 (cada)
- **L 14- El Hazard** I nº 1 a 5 - R$ 9,90 (cada)
- **L 15- Marusaku** I nº 1 - R$ 14,90
- **L 16- Sanctuary** I nº 1 a 3 - R$ 9,90 (cada)
- **L 17- Karekano** I nº 1 a 4 - R$ 9,50 (cada)
- **L 18- O Livro do Vento** I Vol. Único – R$ 14,90
- **L 19- Yuki- Vingança na Neve** I nº 1 a 3 - R$ 12,00 (cada)

NOVIDADES:

- **N 01-Negima** I nº1 a 10 –R$ 5,90 (cada)
- **N 02-Priest** I nº1 a 7 –R$ 10,00 (cada)
- **N 03-Planet Blood** I nº1 a 7 -R$ 10,00 (cada)
- **N 04-Angel Sanctury** I nº1 ao 18 - R$ 5,50 (cada)
- **N 05-Berserk** I nº1 ao 17 - R$ 5,90 (cada)
- **N 06-Onegai Teacher** I nº1 e 2 - R$ 9,80 (cada)
- **N 07-Fruits Basket** I nº1 ao 16 - R$ 9,80 (cada)
- **N 08-Tokio Babylon** I nº1 ao 7 - R$ 9,80 (cada)
- **N 09-EVA –Iron Maiden** I nº1 ao 6 - R$ 6,30 (cada)
- **N 10-Slam Dunk** I nº1 ao 15 - R$ 9,90 (cada)
- **N 11–Quark** I nº1 ao 3 – R$ 9,90(cada)
- **N 12-Angelic Layer** I nº1 ao 5 - R$ 9,80 (cada)
- **N 13-O Chamado** I nº1 e 2 - R$ 13,90 (cada)
- **N 14-Megaman NT War.** I nº1 ao 6 - R$ 5,90 (cada)

COMPLETE SUA COLEÇÃO:

- **N 15- Cavaleiro do Zodiaco G** I nº 1 ao 9 - R$ 12,90 (cada)
- **N 16- Samurai X** I nº 2 ao 34 - R$ 2,90 (cada)I nº 35 ao 48 - R$ 3,90 (cada) I nº 49 ao 56 - R$ 4,90 (cada)
- **N17- Love Hina** I nº2 ao 16 - R$ 3,50 (cada) I nº17 ao 27 - R$ 3,90 (cada) I nº 28 - R$4,90
- **N 18- Video Girl AI** I nº1 ao 18 - R$ 2,90 (cada) I nº19 ao 24 - R$ 3,90 (cada) I nº 25 ao 30 - R$ 4,90 (cada)
- **N 19- Shaman King** I nº1 ao 49 - R$ 4,50 (cada) I nº 50 ao 64 - R$ 4,90 (cada)
- **N 20-Sakura** I nº1 ao 24 - R$ 2,90 (cada)
- **N 21- InuYasha** I nº1 ao 6 - R$ 3,50 I nº7 ao 12 - R$ 3,90 I nº13 ao 30 - R$ 4,50 I nº 31 ao 84 - R$ 4,90 (cada)
- **N 22- A Princesa e o Cavaleiro** I Nº1 ao 4 - R$ 3,50 (cada) I nº 5 ao 8 - R$ 3,90 (cada)
- **N 23- YuYu Hakushô** I nº2 ao 4 - R$ 3,50 I nº 5 ao 14 - R$ 3,90 I nº 15 ao 38 - R$ 4,90 (cada)
- **N 24- Chobits** I nº 1 ao 15 - R$ 4,90 I nº 16 - R$ 5,90
- **N 25- Cowboy Bebop** I nº 1 ao 6 - R$ 4,90 (cada)
- **N 26- Gunnm** I nº 1 ao 18 - R$ 4,90 (cada)
- **N 27- X 1999** I nº 1 ao 18 - R$ 9,80 (cada)
- **N 28- Bastard** I nº 1 ao 24 - R$ 9,80 (cada)
- **N 29- Star Wars Episode I - A Ameaça Fantasma -** nº 1 e 2 - R$ 3,90 (cada)
- **N 29- Star Wars Guerra Nas Estrelas - O Império Contra Ataca** - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
- **N 29- Star Wars Guerra Nas Estrelas - Uma Nova Esperança** - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
- **N 29- Star Wars Guerra Nas Estrelas - O Retorno De Jedi** - nº 1 ao 4 - R$ 3,90 (cada)
- **N 30- BT'X** I nº1 ao 16 - R$ 9,80 (cada)
- **N 31- Peach Girl** I nº 2 ao 4 - R$ 3,90 I nº 5 ao 7 - R$ 4,50 I nº 8 ao 11 R$ 4,90 I nº 12 ao 24 - R$ 5,50 (cada)
- **N 32- Ranma1/2** I nº 1 ao 26 - R$ 4,50 I nº 27 ao 29 - R$ 4,90 (cada)
- **N 33- Dragon Ball** I nº 1 ao 32 - R$ 3,90 (cada)
- **N 34- Dr. Slump** I nº 1 ao 6 - R$ 4,50 I nº 7 ao 14 - R$ 5,20 (cada)
- **N 35- Gundam Wing** I nº 6 ao 8 - R$ 2,90 (cada) I nº 9 ao 12 - R$ 3,50 (cada) I nº 13 ao 16 - R$ 5,00 (cada)
- **N 36- Dragon Ball Z** I nº 1 ao 29 - R$ 3,90 (cada) I nº 30 ao 51 - R$ 4,90 (cada)
- **N 37- Cavaleiros Do Zodiaco** I nº 1 ao 21 - R$ 3,90 (cada) I nº 22 Ao 25 - R$ 4,50 (cada) I nº 26 ao 48 - R$ 5,20 (cada)
- **N 38- Fushigi Yûgi** I nº 1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) onº 10 ao 36 - R$ 5,20 (cada)
- **N 39- Blade** I nº 1 ao 28 - R$ 5,20 I nº 29 ao 34 - R$ 5,90 (cada)
- **N 40- Chonchu** I nº 1 ao 15- R$ 9,90 (cada)
- **N 41- Shin-Chan** I nº 1 ao 10 - R$ 3,90 I nº 11 e 12 R$4,50 (cada)
- **N 42- Guerreiras Mágicas** I nº 1 ao 12 - R$ 3,40 (cada)
- **N 43- One Piece** I nº1 ao 9 - R$ 4,50 (cada) I nº10 ao 38 - R$ 5,20 (cada) I nº39 ao 55- R$ 5,90 (cada)
- **N 44- Eden** I nº 1 ao 7 - R$ 3,90 (cada) I nº 8 ao 11 - R$ 4,50 (cada) I nº 12 e 14 - R$ 4,90 (cada) I nº 15 ao 20 - R$ 5,50 (cada)
- **N 45- Lobo Solitário** I nº 1 ao 23 - R$ 12,90 (cada)
- **N 46- Slayers** I nº 1 ao 7 - R$4,90 (cada) I nº 8 e 17 - R$ 5,50 (cada)
- **N 47- Ragnarök** I nº 1 ao 20 - R$ 5,90 (cada)
- **N 48- Transformers Edição Encadernada** I R$ 10,90 (cada)
- **N 49- Robotech Edição Encadernada** I R$ 10,90 (cada)
- **N 50- Holy Avengers Reloaded** I nº1 ao 8 R$ 3,99(cada) nº9 e 12 R$ 4,99 (cada).
- **N 51- NG Evangelion** I nº1 ao 12 - R$ 4,50 (cada) I nº 13 ao 16 - R$ 5,30 (cada) I nº 17 ao 18 - R$ 6,30 (cada).
- **N 52- Vagabond** I nº 1 ao 11 - R$ 5,50 (cada) I nº 12 ao 40 - R$ 6,30 (cada) I nº 41 e 42 - R$ 6,90 (cada)

COLEÇÕES MANGAS EM BOXES:

- **N 53- Vagabond Box 3** I (nº13 ao 18)R$ 20,00.
- **N 54- Vagabond Box 4** I (nº18 ao 24)R$ 20,00.
- **N 55- Vagabond Box 5** I (nº25 ao 30)R$ 22,00.
- **N 56- Vagabond Box 6** I (nº31 ao 36)R$ 22,00.
- **N 57- Vagabond Box 7** I (nº37 ao 40)R$ 20,00.
- **N 59- Fushigi Yûgi Box 1** I (nº1 ao 6)R$ 18,00.
- **N 60- Fushigi Yûgi Box 2** I (nº7 ao 12)R$ 18,00.
- **N 61- Fushigi Yûgi Box 3** I (nº13 ao 18)R$ 18,00.
- **N 62- Fushigi Yûgi Box 4** I (nº19 ao 24)R$ 20,00.
- **N 63- Fushigi Yûgi Box 5** I (nº25 ao 30)R$ 20,00.
- **N 64- Fushigi Yûgi Box 6** I (nº31 ao 36)R$ 20,00.
- **N 65- Ragnarök Box 1** I (nº1 ao 5)R$ 22,00.
- **N 66- Ragnarök Box 2** I (nº6 ao 10)R$ 22,00.
- **N 67- Ragnarök Box 3** I (nº11 ao 15)R$ 22,00.
- **N 68- Blade Box 1** I (nº1 ao 7)R$ 20,00.
- **N 69- Blade Box 2** I (nº8 ao 14)R$ 20,00
- **N 70- Blade Box 3** I (nº15 ao 21)R$ 20,00
- **N 71- Blade Box 4** I 9nº22 ao 28)R$ 20,00
- **N 72- Cav. do Zod. G Box 1** I (nº1 ao 3)R$ 30,00.
- **N 73- Cav. do Zod. G Box 2** I (nº4 ao 6)R$ 30,00.
- **N 74- Cavaleiros do Zodiaco Col. Anime Classics Box 1** I (nº1 ao 2)R$ 16,00.
- **N 75- Cavaleiros do Zodiaco Col. Anime Classics Box 2** I (nº3 ao 4)R$ 16,00.
- **N 76- Evangelion Box 1** I (nº1 ao 4)R$ 15,00.
- **N 77- Evangelion Box 2** I (nº5 ao 8)R$ 15,00.
- **N 78- Evangelion Box 3** I (nº9 ao 12)R$ 15,00.
- **N 79- Evangelion Box 4** I (nº13 ao 14)R$ 18,00.
- **N 80- Buda Box 1** I (nº1 ao 3) R$ 53,00.
- **N 81- Chonchu Box 1** I (nº1 ao 4) R$ 25,00.
- **N 82- Chonchu Box 2** I (nº5 ao 8) R$ 25,00.

LIVROS E ÁLBUNS DE LUXO

- **N 95- Enciclopédia Cavaleiros Do Zodíaco** I R$ 38,00
- **N 96- Enciclopédia Dragon Ball Z** I R$ 45,00
- **N 97- Cavaleiros do Zodiaco - Gigantomaquia** I Vol. 1 e 2 R$ 25,00(cada)
- **N 98- Novo Dicionário Romanizado Japonês- Português** I R$ 39,00.
- **N 99- O Grande Livro do Mangá** I R$ 39,00
- **N 100- Ronin o Edição de Luxo** I R$ 59,00
- **N 101- O Vampiro que Ri** I R$ 29,00
- **N 102- Morte A Festa** I R$ 15,90
- **N 103- Osamu Tezuka Biografia Manga 1928-1945** I R$ 36,00
- **N 104- Osamu Tezuka Biografia Manga 1945-1960** I R$ 36,00
- **N 105- Osamu Tezuka Biografia Manga 1960-1975** I R$ 29,00
- **N 106- Osamu Tezuka Biografia Manga 1975-1989** I R$ 29,00
- **N 107--Dragon Ball Ed. Definitiva** I Nº1 ao 12 - R$ 19,90 (cada)
- **N 108-Vagabond – História de Musashi Ed. Definitiva** I Nº1 ao 7 - R$ 25,00 (cada)
- **N 109-Evangelion Ed. Definitiva** I nº1 – R$ 22,00
- **N 110- Samurai X Kaden** I R$ 49,00
- **N 111- Como Desenhar Mangá** I Volume 1e 2 R$ 29,00 (cada).
- **N 112- Japonês em Quadrinhos** I R$ 47,00.
- **N 113- Dungeons Crawlers Encadernada** I R$ 9,90
- **N 114- Nosferatus** I R$ 16,90
- **N 115- Buda** I Vols. 1 ao 13 - R$ 19,90 cada
- **N 116- Anime Comics - YuYu Hakushô** I Vol.1 ao 3 - R$19,90 (cada)
- **N 117- Col Anime Classics- Cavaleiros do Zodiaco** 1,2,3 e 4 - R$13,90 (cada)

ONDE ENCONTRAR:

Comix Book Shop
Alameda Jaú, 1998, Jardins -
São Paulo (SP) CEP 01420-002.
Telefone: (0xx11) 3061-3893
Site: www.comix.com.br

Por Minami Keizi

HATSUKOI

Hatsukoi quer dizer "primeiro amor". Os shoujo-mangás costumam abordar muito este tema, porque todo mundo guarda na lembrança o seu primeiro amor, o seu primeiro beijo. Este tipo de mangá, lançado no Brasil, tem agradado às garotas tanto também aos garotos. Lembra um pouco os quadrinhos do gibi Cowboy Romântico, lançado pela Ebal nos anos 50 – e também as fotonovelas (Grande Hotel, Capricho, Ilusão, Noturno etc.)

PÁGINAS DA VIDA

A telenovela da Rede Globo lembra muit o shoujo-mangá (mangá para garotas), pelo menos os primeiros capítulos. Realmente, em matéria de telenovela, o Brasil está com tudo. Uma sugestão: a emissora que adaptar um shoujo-mangá para telenovela vai ser dar muito bem, principalmente Yuka o yobu umi ou Rina ambos de Chiba Tetsuya.

O MANGÁ NO BRASI

A primeira tentativa de publicar o manga japonês no Brasil aconteceu em 1966. O mangá era de Chiba Tetsuya – Yuka o yobu Umi – um longo seriado shoujô mangá. Esmerado trabalho do Sensei Chiba, contatado por Minami Keizi.

OSAMU TEZUKA DORMIU NO BANCO DA PRAÇA

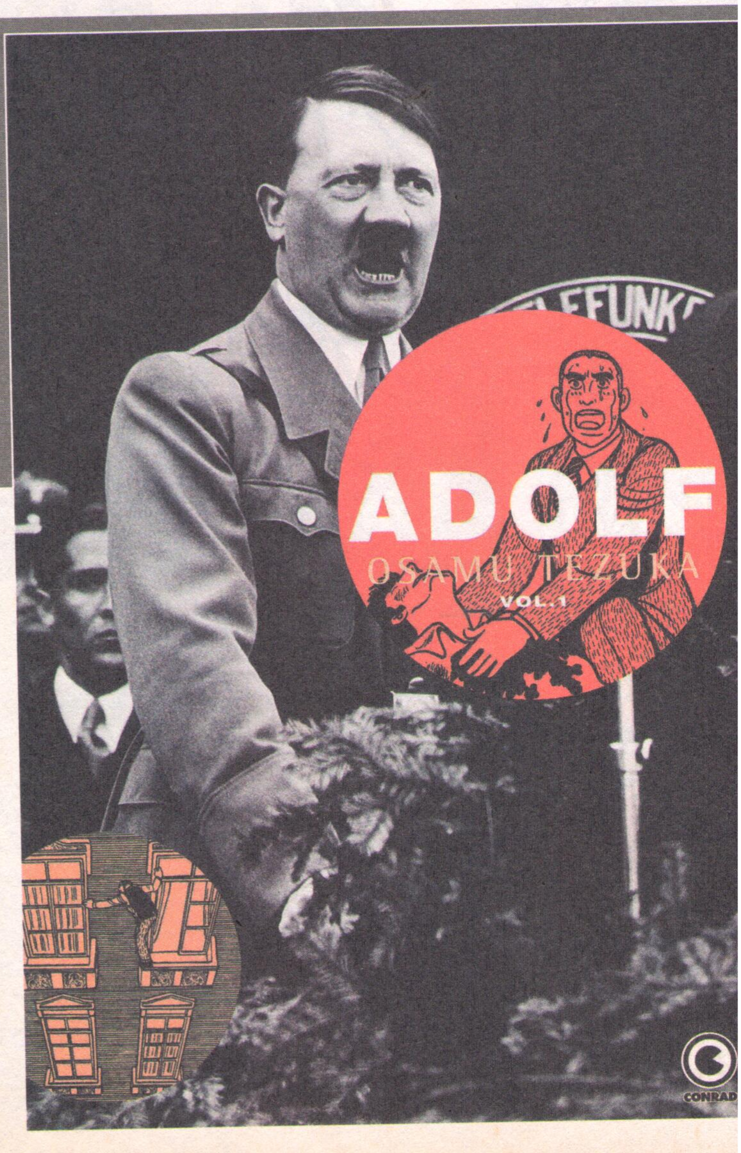
No jantar em que ia ser apresentado a sua pretendente, Osamu perdeu a hora por ficar desenhando e chegou mais de uma hora atrasado ao encontro. O sistema era "miyai-kekkon", a futura noiva é apresentada ao noivo, com os progenitores e um intermediário (nakoudo). Depois do jantar, Tezuka e a moça saíram para dar uma volta. Sentaram-se num banco de praça. Osamu, que não dormia o suficiente há dias, acabou adormecendo. A moça, paciente, colocou a cabeça dele no seu colo e aguardou Osamu despertar, fato que só ocorreu quando o sol já estava alto, no dia seguinte.

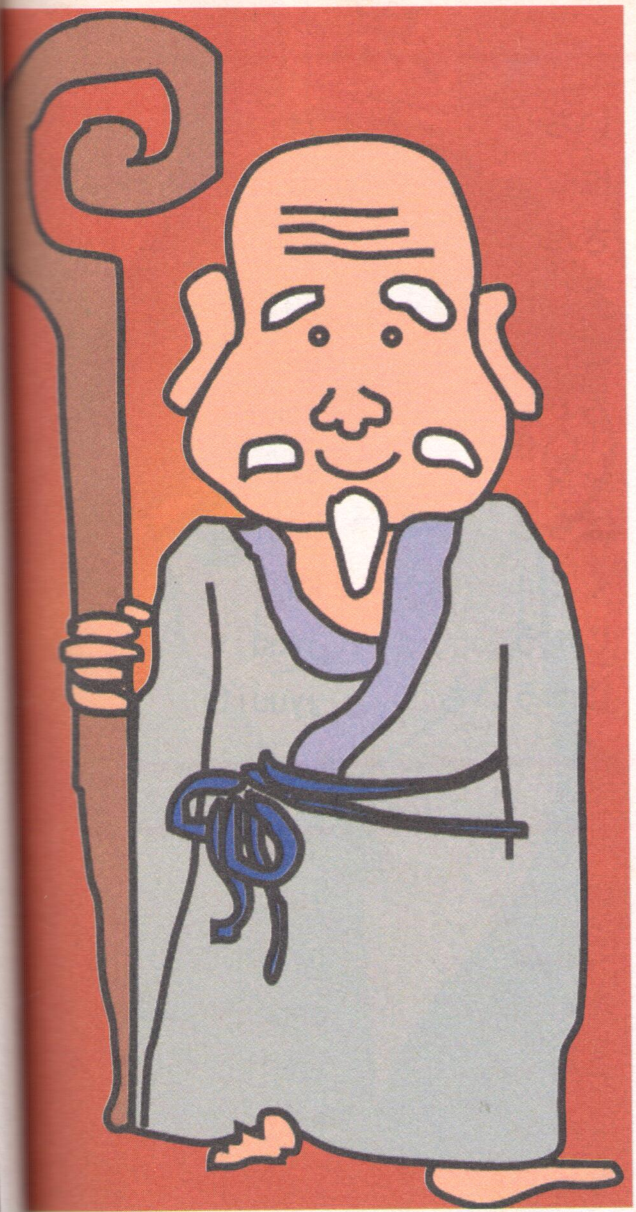
VOCÊ SABIA QUE...

- ... em 1989, 38% de todos os livros e revistas publicados no Japão eram de mangá?
- ... os mangás que se baseiam no uso de robôs ou aparelhos mecânicos são conhecidos como Mecha?
- ... na versão japonesa de Dragon Ball a voz de Goku, Gohan e Goten são realizadas pela mesma garota?

ELE AMAVA OS INSETOS

Osamu Tezuka tinha uma adoração pelos insetos. Tanto é que dentre os ideogramas que compõem o seu pseudônimo, o significado principal é inseto. O museu em sua homenagem foi inaugurado, em abril de 1994, na província de Hyogo, Japão.





O DEUS DA FELICIDADE:

Jurojin

É o deus da sabedoria e longevidade. Ele é representado com uma longa barba branca, trazendo na mão um cetro (saku) sagrado ou um bastão onde está pendurado um pergaminho (maquimono) contendo as escritas da sabedoria mundial. Jurojin é também considerado um deus da ecologia, porque geralmente é retratado junto de uma garça tipo grou (tsuru), uma tartaruga ou um veado. Esses animais são na verdade símbolos de longa vida. Conta a crença popular que Jurojin gosta muito de sakê (vinho de arroz), porém nunca fica embriagado. Por isso, já diziam nos tempos dos samurais que "a bebida combina muito com a sabedoria, porém quando a dose de sakê é maior que a dose de raciocínio, a sabedoria intuitiva vai por água abaixo". Às vezes, Jurojin é representado com um pote de saquê e só permite que a morte se aproxime quando a pessoa está preparada para evoluir espiritualmente.

AS PEQUENAS E MÉDIAS LIVRARIAS JAPONESAS ESTÃO ACABANDO

Nos bairros das grandes cidades japonesas são cada vez em menor número aquelas livrarias familiares, onde os freqüentadores podiam comprar livros perto de suas residências. Motivo: este tipo de livraria está perdendo espaço para as grandes redes, além do mais não funcionam como bancas de jornais e revistas (denominados kiosks). E, também, os jovens não lêem tanto como antigamente. Em 1965 havia 1965 livrarias de bairro; hoje, restam 157.

MANGÁ

A história dos mangás no Japão remonta ao final do século XIX, quando jornais e revistas começaram a publicar primeiro caricaturas de um quadro e mais tarde vários quadros, retratando a política, os costumes e a vida, de uma maneira satírica e bem-humorada. Nos anos 20 e 30, os mangás tornaram-se populares, em especial as histórias de aventuras e as coleções de histórias para crianças. A história mais representativa desta época foi Norakuro, desenhada por Tagawa Suiho, cujo herói era um cachorro do exército. ■MT

areae
escola de mangá

Curso de férias!!
JANEIRO DE 2007

CURSOS INTENSIVOS DE 1 SEMANA DE DURAÇÃO, IDEAIS PARA QUEM MORA FORA DO ESTADO DE SÃO PAULO OU PARA QUEM NÃO TEM TEMPO PARA CURSAR OS MÓDULOS EXTENSIVOS.

BÁSICO 1
Contrução de rosto, anatomia masculina e feminina e estrutura de mãos e pés.

BÁSICO 2
Movimento das articulações do corpo humano, sequência de ação e composição.

INTERMEDIÁRIO
Arte final com nanquim e pincel, aplicação de luz e sombra com lápis 6B e esfuminho.

PINTURA COM LÁPIS DE COR
Mistura de cores, textura, noção de volume e efeitos especiais.

Matriculas abertas! Reserve já a sua vaga por telefone ou pela internet, pois elas são limitadas!

R$80 cada módulo
Ganhe descontos fazendo mais de um!

MATRIZ LIBERDADE
R. da Glória, 279 - cj. 55
Liberdade

(11) 3207-7624 - contato@areae.com.br
www.areae.com.br

areago
escola de japonês

Escola de Japonês

CURSO INTENSIVO - JANEIRO e FEVEREIRO 2007

Aulas preparatórias para dekasseguis. Treino de conversação e escrita. Treino de kanjis. Ambiente descontraído.

Temos descontos especiais para familiares e para quem indicar novos alunos!

AS VAGAS SÃO LIMITADAS! LIGUE AGORA E RESERVE A SUA!

R. da Glória, 279 - conj. 55 - Liberdade - São Paulo
(11) 3207-7624 / contato@areago.com.br
www.areago.com.br

Curso RELÂMPAGO de Japonês

Aula 14

Professor: Kenji Kihara

Olá, até agora aprendemos a contar bastante coisa em japonês. Nesta edição aprenderemos a contar as horas.

Em japonês, o termo hora(s) é representado pelo sufixo (JI), e o termo minuto(s) é representado pelo sufixo (FUN / PUN). Na parte dos minutos, os números sofrem alterações na pronúncia. Veja as tabelas a seguir:

1 hora	いちじ	itiji
2 horas	にじ	niji
3 horas	さんじ	sanji
4 horas	よじ	yoji
5 horas	ごじ	goji
6 horas	ろくじ	rokuji
7 horas	しちじ	sitiji
8 horas	はちじ	hatiji
9 horas	くじ	kuji
10 horas	じゅうじ	jyuuji
11 horas	じゅういちじ	jyuuitiji

1 minuto	いっぷん	ippun
2 minutos	にふん	nifun
3 minutos	さんぷん	sanpun
4 minutos	よんふん	yonfun
5 minutos	ごふん	gofun
6 minutos	ろっぷん	roppun
7 minutos	ななふん	nanafun
8 minutos	はっぷん	happun
9 minutos	きゅうふん	kyuufun
10 minutos	じゅっぷん	jyuppun
11 minutos	じゅういっぷん	jyuuippun

Agora vamos aos exemplos:

4:10 = YOJI JYUPPUN
よじ　じゅっぷん

1:40 = ITIJI YONJYUPPUN
いちじ　よんじゅっぷん

2:15 = NIJI JYUUGOFUN
にじ　じゅうごふん

11:27 = JYUUITIJINIJYUUNANAFUN
じゅういちじ　にじゅうななふん

Quando o relógio marcar 30 minutos, podemos usar, assim como o português, a palavra Meia, que em japonês é o termo HAN. Então, quando for 3:30, falamos SANJI HAN.

Para diferenciarmos o período diurno com o noturno, usaremos a palavra GOZEN para diurno (a.m) e GOGO para o noturno (p.m). Ex:

8:10 da manhã = GOZEN HATIJI JYUPPUN
ごぜん　はちじ　じゅっぷん

3:30 da tarde = GOGO SANJI HAN
ごご　さんじ　はん

Agora, faremos alguns exercícios para treinar. Escreva em japonês os seguintes horários:

4:08 – ____________________
8:25 – ____________________
12:48 – ____________________
5:29 – ____________________
1:56 – ____________________
10:05 – ____________________

areago
escola de japonês
AreaGO - Escola de Japo
www.areago.com.br
tel: (11) 3207-7624

Crie suas próprias histórias e personagens no estilo Mangá!
CURSO COMPLETO de MANGÁ
98 MINUTOS DVD VIDEO
CURSO BÁSICO DE MANGÁ
VÍDEOAULA: APRENDA PASSO A PASSO A FAZER OS PERSONAGENS RÁPIDO E FÁCIL!!
O QUE É ANIME?
CURSO BÁSICO DE MANGÁ
CURSO BÁSICO DE MANGÁ
VIDEOAULA: APRENDA PASSO A PASSO
editora escala 15 ANOS

- Anatomia humana
- Tecido e Vestimentas
- Ação Dinâmica
- Expressões Faciais
- Perspectivas
- Robôs
- Monstros
- Natureza
- e muito mais...

www.escala.com.br
☎ (11) 3855-1000

VISITE O NOSSO SITE E PARTICIPE DAS PROMOÇÕES!!

WWW.MEMORIEANIMESCLUB.COM.BR

AQUI VOCÊ ENCONTRA OS MELHORES PRODUTOS...

Memorie Animes Club

FONES 3326-3268/3362-8106

LOJA 01 & LOJA
Prox. Metrô São Bento | Prox. Metrô Repúbl
Rua Florêncio de Abreu, 74 loja 55/56 | Rua 24 de Maio, 36 Loja
São Paulo -